czytasz ■ rozumiesz ■ grasz

92 strony!

Komputer Świat GRY

cena 7,90 zł (w tym 7% VAT)

www.ksgry.pl 11/2003

DWIE PEŁNE WERSJE PO POLSKU | PC CD-ROM

Komputer Świat GRY 11/2003

Frontline Attack War Over Europe

Strategiczna



Spin Off

Logiczna

HIT!

TESTY



Rycerze Nowej Republiki

Akcja Star Wars: Jedi Academy

Akcja Gorky Zero

Przygoda Salammbo

Strategia Airlines 2

MINITESTY Worms 3D, Republic: The Revolution Homeworld 2, Tony Hawk's Pro Skater 4, Call of Duty

ŚCIĄGAWKI



Likwidator w fabryce

Akcja Gorky Zero

Przygoda Jak rozpętałem II wojnę światową

Akcja TRON 2.0

TAJNE KODY Gorky Zero: Fabryka niewolników Frontline Attack: War Over Europe, TRON 2.0

RYNEK



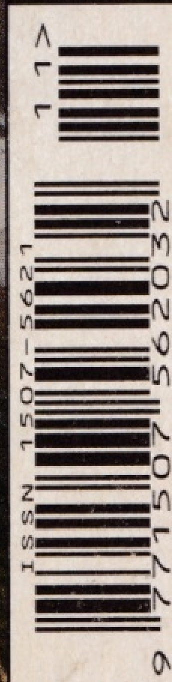

Nokia N-Gage Czy lepsza niż GameBoy Advance?

Bezwzględny test i wystrzałowy poradnik

Piraci z Karaibów

Kurs na przebój

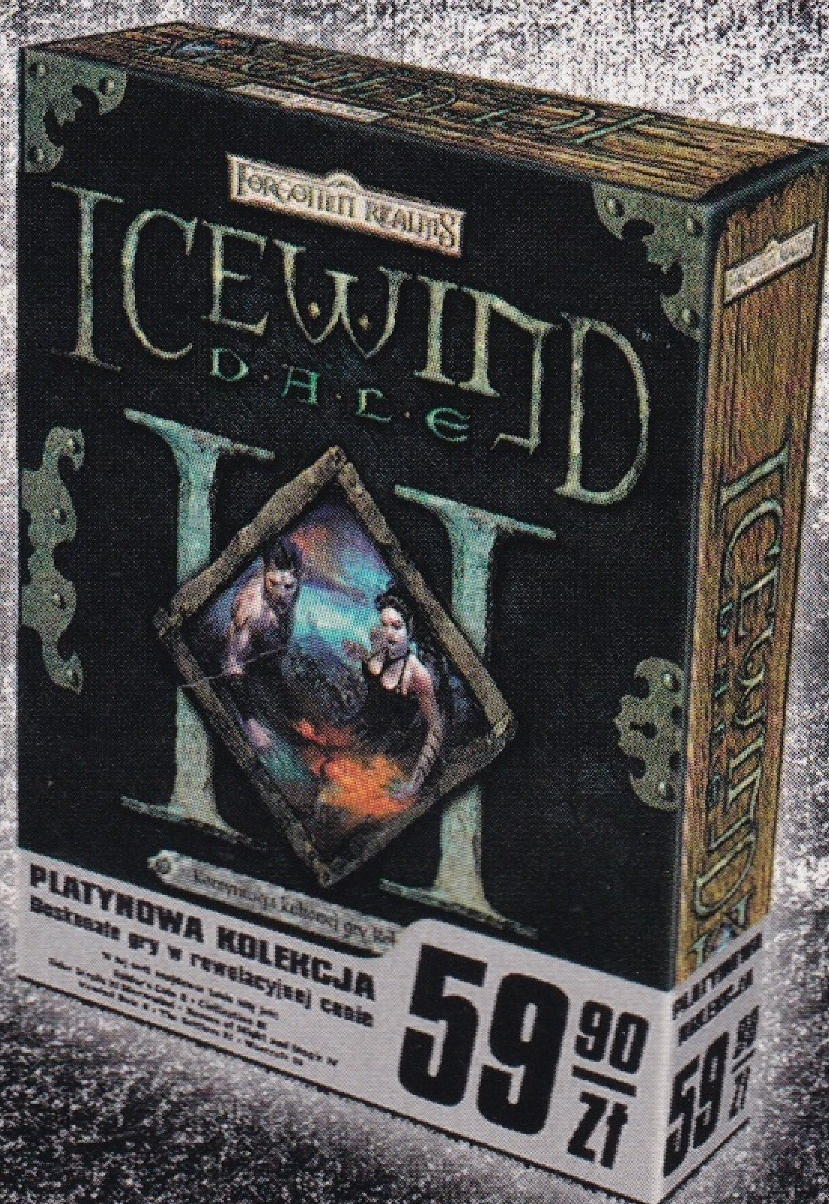
nr indeksu 353957


ISSN 1507-5621

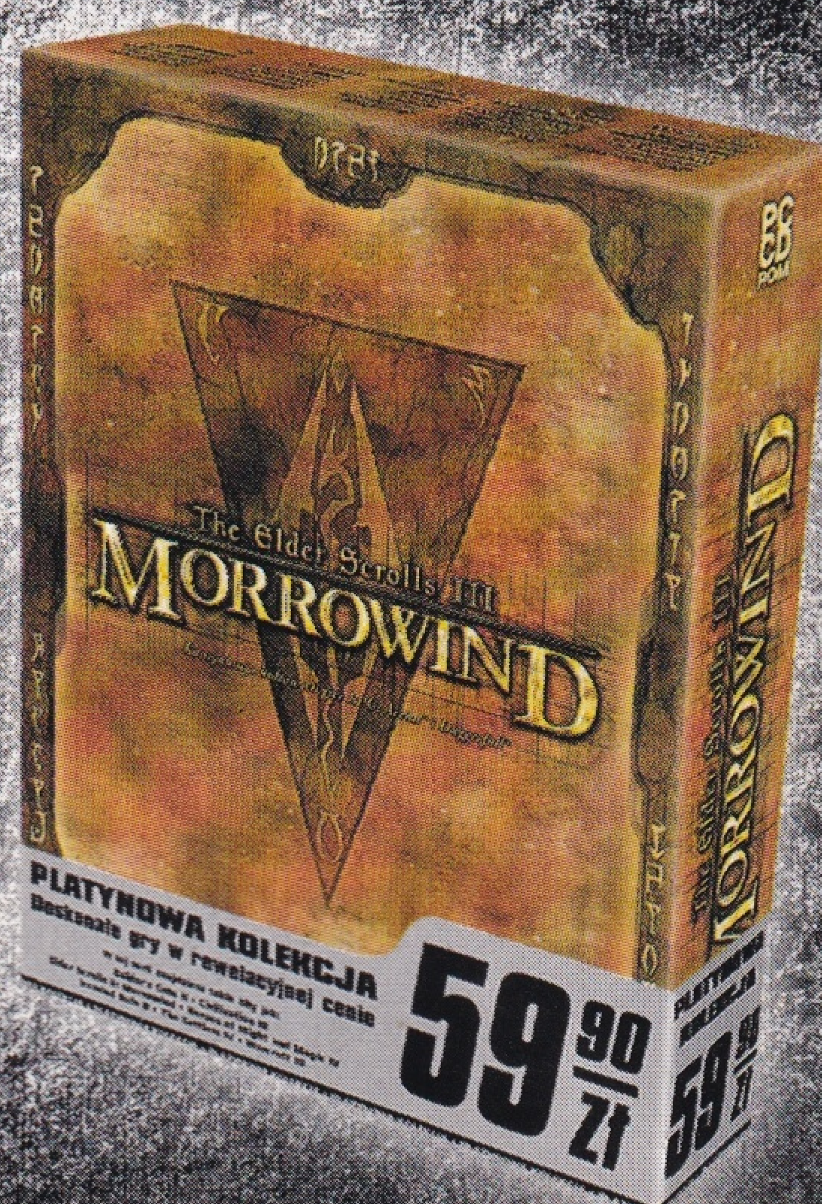
CD PROJEKT
PLATYNOWA KOLEKCJA

PLATYNOWA KOLEKCJA TO SERIA GIER, W KTÓREJ PREZENTUJEMY NAJWIĘKSZE HITY, CIESZĄCE SIĘ WIELKĄ POPULARNOŚCIĄ. GRY, KTÓRYCH DOTYCHCZASOWA SPRZEDAŻ PRZEKROCZYŁA 10 000 EGZEMPLARZY! WSZYSTKIE W PROFESJONALNEJ, POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ PRZYGOTOWANEJ PRZEZ ZESPÓŁ CD PROJEKT. NADSZEDŁ CZAS, ABY UZUPEŁNIĆ SWOJE ZBIORY O PLATYNOWĄ KOLEKCJĘ CD PROJEKT!

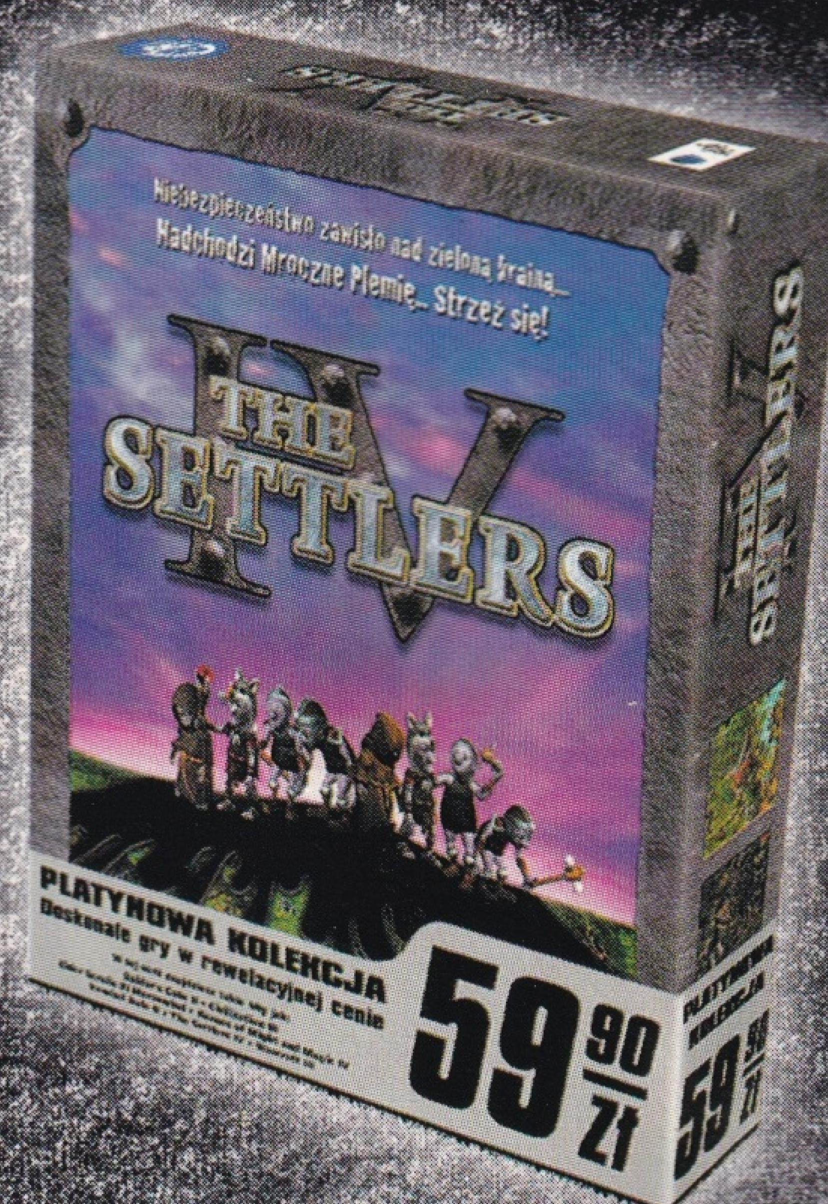
W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA



Icewind Dale II



Elder Scrolls III Morrowind

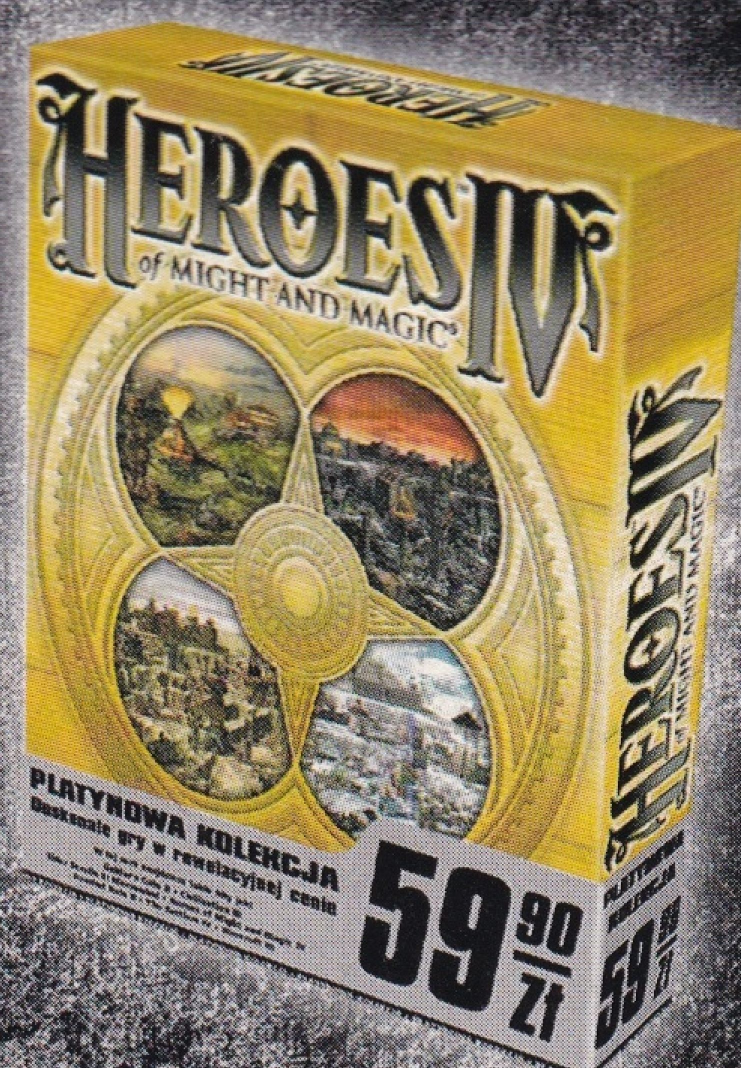


Settlers IV

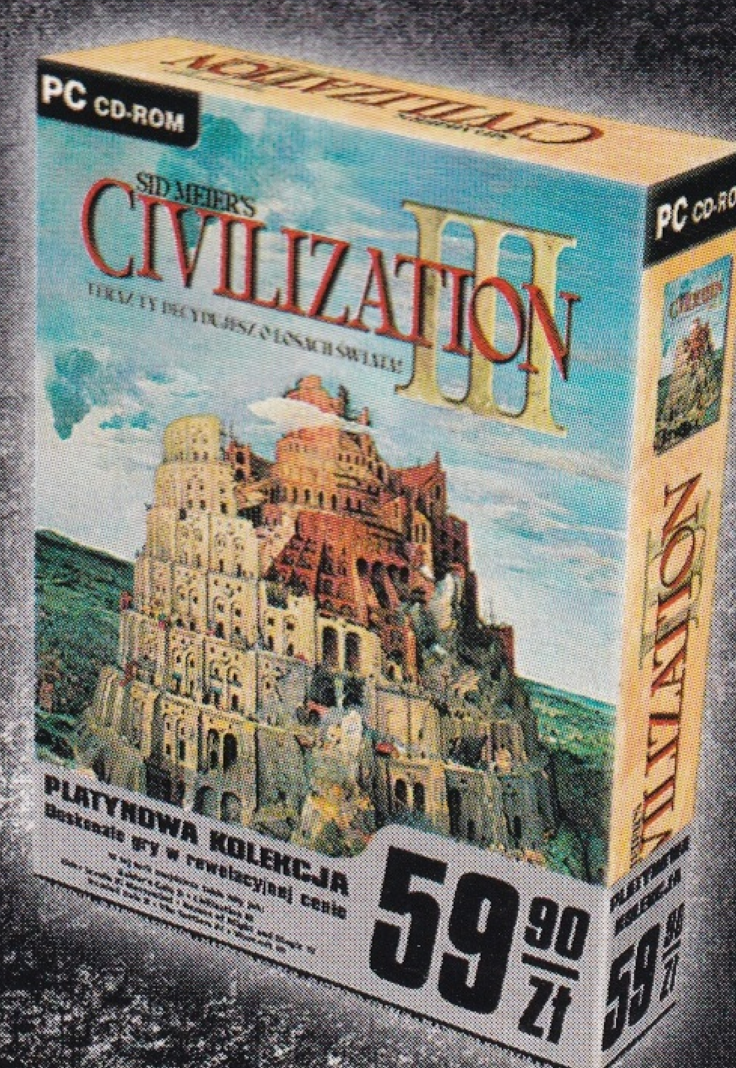
JUŻ W SPRZEDAŻY



Baldur's Gate II + Tron Bhaala



Heroes of Might & Magic IV



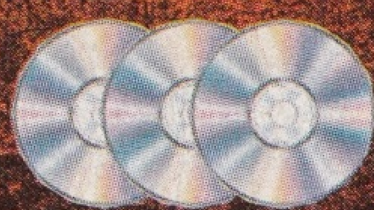
Civilization III

CD PROJEKT
ZŁOTE EDYCJE

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJWIĘKSZYCH HITÓW Z LAT 2002 I 2003. TAKIE GRY JAK WARCRAFT III, NEVERWINTER NIGHTS, CZY THE ELDER SCROLLS III MORROWIND, TO PRAWDZIWE LEGENDY, TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ, W CENIE 99,90 ZŁ. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O KULTOWE GRY ZE ZŁOTEJ EDYCJI!!



Już w sprzedaży



3 CD

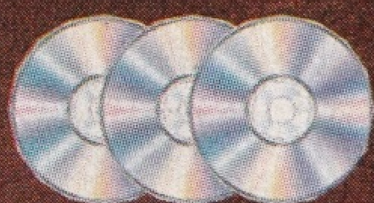
Złota Edycja Morrowind

The Elder Scrolls III: Morrowind to jedna z najlepszych gier RPG wszech czasów. Należała do wielkiej trójcy RPG firmy CD Projekt.

Teraz w Złotej edycji dostępna wraz z pierwszym oficjalnym dodatkiem The Elder Scrolls III: Tribunal, który zapewnia wiele godzin dodatkowej zabawy w atrakcyjnej cenie 99,90 zł!



W sprzedaży od 13 listopada



3 CD

Złota Edycja Warcraft III

Warcraft III -jest jedną z najpopularniejszych i najbardziej kultowych gier strategicznych na świecie.

Dzięki Złotej Edycji będziesz mógł wzbogacić swoją kolekcję o Warcraft III oraz fenomenalny dodatek Warcraft III Frozen Throne za jedyne 99,90 zł!



W sprzedaży od 13 listopada



6 CD

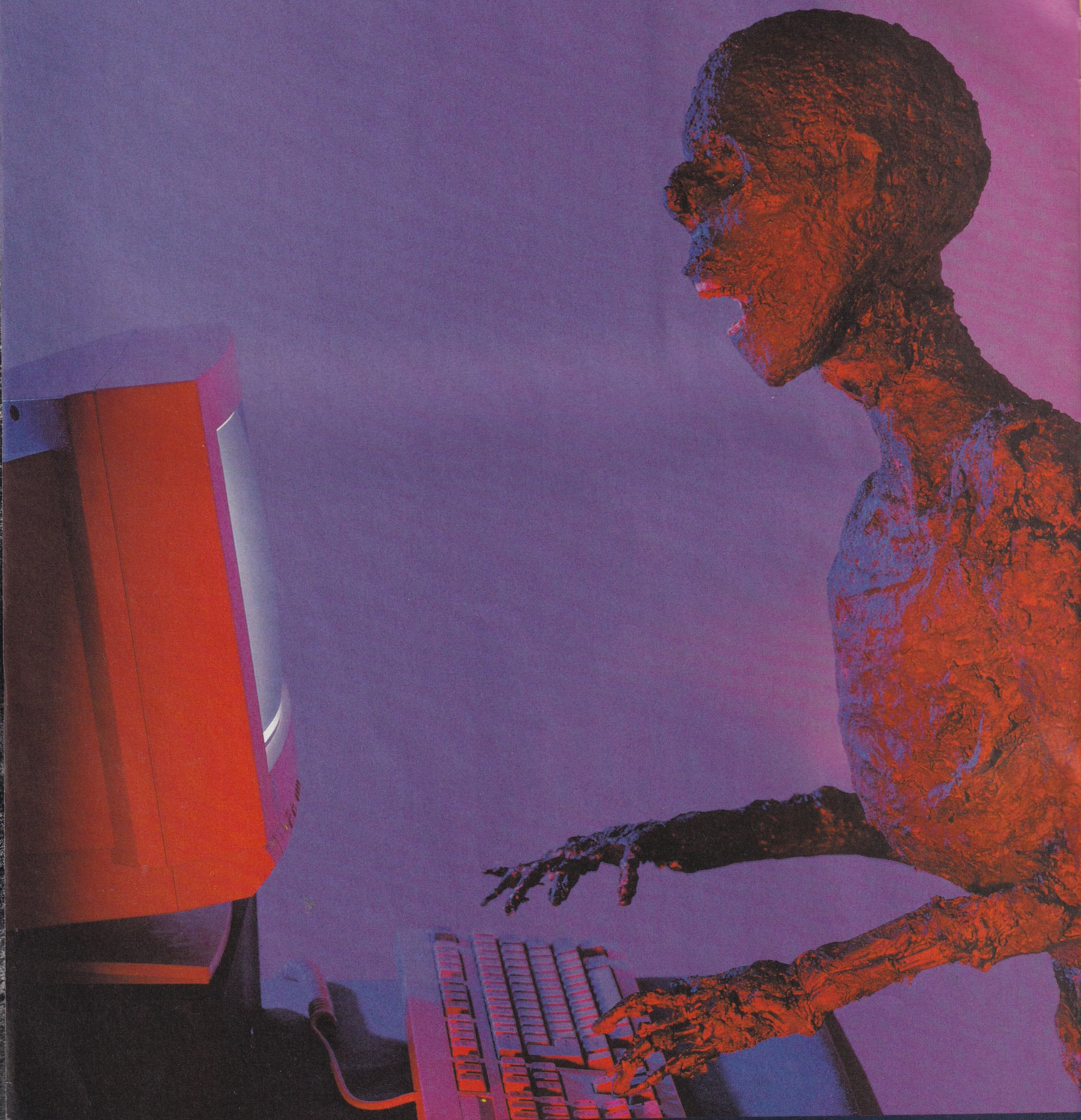
Złota Edycja Neverwinter Nights

Neverwinter Nights - rewelacyjna gra RPG, stworzona przez firmę, która wcześniej opracowała Baldur's Gate II.

W Złotej Edycji znajdziesz wersję podstawową Neverwinter Nights oraz oficjalny dodatek Shadows of Undrentide. To wszystko za jedyne 99,90 zł!

Chcesz pracować jako programista w dziale lokalizacji? Zajrzyj na stronę **www.cdprojekt.info** albo napisz: **lokalizacje@cdprojekt.com.**

NIE ODERWIESZ SIĘ OD KOMPA! :-)



NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA

NAJLEPSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH POWRACA!

Nowa eXtra Klasyka
dostępna jest już w sklepach z grami w całej Polsce!

Na to właśnie czekałeś! Teraz legendarne tytuły takie, jak: Planescape Torment, Fallaut Tactics, Sea Dogs, Robin Hood, czy Worms World Party możesz wreszcie kupić w naprawdę niewiarygodnie niskiej cenie!

Nadszedł czas, aby uzupełnić swoje zbiory o Nową eXtra Klasykę!



KUP TERAZ I WYGRAJ NIESAMOWITE NAGRODY!

Weź udział w konkursie „Mistrzowie eXtra Klasyki"!

Nagroda główna: KOMPUTEROWY ZESTAW MARZEŃ PLUS WSZYSTKIE NOWE GRY PRZEZ CAŁY ROK ZA DARMO!
Dodatkowo do wygrania: 9 x ROK GRANIA ZA DARMO, 2 komputery, 3 płyty główne, 4 monitory, 27 akcesoriów oraz 500 doskonałych gier!
A ponadto nieograniczona ilość nagród gwarantowanych dla każdego!

Teraz każda gra kosztuje tylko **19.99 zł**

Szczegółów szukaj w grach z serii nowa eXtra Klasyka oraz na stronie www.cdprojekt.info/konkursnxk

CDPROJEKT     NEC/MITSUBISHI 

Nowa eXtra Klasyka, oraz komputery z Procesorem Intel® Pentium® 4 z technologią Hyper-Threading to satysfakcja dla całej rodziny.

JUŻ W SPRZEDAŻY W CAŁEJ POLSCE!


Sound
BLASTER
24-bit
ADVANCED HD


LUCASFILM
THX

OD REDAKCJI





Drodzy Czytelnicy!

Marcin Przasnyski
dyrektor wydawniczy

Aleksy Uchański
redaktor naczelny

Komórki robią się coraz bardziej uniwersalne. Osobisty elektroniczny anioł stróż, który pamięta za nas wszystkie ważne szczegóły, prędzej pojawi się u nas w kieszeni (albo na ręku, bo miniaturyzacja trwa) niż w domu. Krokiem w tę stronę jest Nokia N-Gage, komórka nie tylko do grania, o której piszemy na stronie 78.

Na płycie **GIER** umieściliśmy pełną wersję przebojowej strategii Frontline Attack, która jeszcze niedawno sprzedawana była po 79 złotych. By wydać tę dwupłytową grę na jednym CD, musieliśmy przenieść umieszczone w niej sekwencje filmowe do przyszłego wydania **GIER**. Można je też ściągnąć z naszej strony www.ksgry.pl – po uruchomieniu automatycznie doinstalują się do gry.

Często w Waszych listach pada pytanie, czemu pod naszymi testami gier nie są podpisani ich autorzy. Wynika to z założeń naszego pisma: wszystkie artykuły to dzieło wspólne firmowane marką i wieloletnim doświadczeniem redakcji **GIER**. Ponieważ jednak jesteśmy dumni z kompetencji osób, które dla nas piszą, poczynając od tego numeru pod każdą tabelką testową drukujemy personalia autora, a także jego zdjęcie i ujęte w kilka zdań osobiste wrażenia z kontaktu z grą.

Życzymy przyjemnej lektury!

AKTUALNOŚCI

MINITESTY

TESTY GIER

ŚCIĄGAWKI

RYNEK

OD REDAKCJI

PŁYTA CD-ROM

PEŁNE WERSJE





Bierzemy udział w trzech kampaniach drugiej wojny światowej, dowodząc wojskami alianckimi, radzieckimi i niemieckimi. Atakujemy przeciwnika i przygotowujemy swoje pozycje obronne przed spodziewanymi kontratakami. By zapewnić sobie zaopatrzenie, zdobywamy kopalnie i fabryki i rozbudowujemy bazy, gdzie szkolimy nowe jednostki.

Wymagania sprzętowe: PII 450, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, 760 MB na dysku twardym

Gładko tocząca się gra logiczna, w której prowadzimy kulkę przez trójwymiarowe labirynty Po drodze trafiamy na różne przeszkody i zbieramy premie, które zmieniają własności kulki. Jedne na przykład otwierają zamknięte drzwi, inne zmniejszają kulkę, dzięki czemu wciskamy ją w niedostępne wcześniej korytarze.

Wymagania sprzętowe: P 166, 32 MB RAM, akcelerator 3D, 35 MB na dysku twardym

GRY EXTRA

Numer 2/2003 o strategiach czasu rzeczywistego ponownie trafił do sprzedaży. Pełne polskie wersje: Lords of the Realm II i World War III.



DONIESIENIA

Spektakularna klapa filmu Tomb Raider

Kołyska życia, druga część przygód Lary Croft z Angeliną Jolie w roli głównej okazała się finansową klapą. Film zarobił w USA niecałe 63 miliony dolarów, nie zwracając producentom nawet połowy poniesionych kosztów. Trzecia część filmu prawdopodobnie nie powstanie.

Naszym zdaniem: Choć gra Tomb Raider: The Angel of Darkness mimo niepochlebnych recenzji sprzedaje się nieźle, zła sława serii zaszkodziła wynikom produktów związanych z grą. Niewykluczone, że wpłynie to negatywnie na decyzję o produkcji nowej gry z Larą Croft.

Przesunięta Syberia 2

Autorzy wspaniałej przygodówki Syberia z firmy Microids ogłosili przesunięcie premiery drugiej części gry na początek przyszłego roku. Twórcy twierdzą, że Syberia 2 nie była gotowa, by trafić do sklepów jesienią.

Naszym zdaniem: To dobra, odważna decyzja. Wydawca powstrzymał się od pokusy szybkiego opublikowania niedopracowanej drugiej części przed świętami Bożego Narodzenia. Dzięki temu będziemy mieli grę wprawdzie nieco później, ale za to dopieszczoną tak, jak to sobie marzyli autorzy.

Walka o Call of Duty

Demo świetnie zapowiadającej się gry zręcznościowej Call of Duty miało pierwotnie pojawić się tylko w płatnym serwisie FilePlanet. Jednak inne zagraniczne serwisy o grach postanowiły zmusić wydawcę gry do odstąpienia od tej decyzji i poinformowały, że nie będą zainteresowane zamieszczeniem dema, nawet gdy wygaśnie wyłączność FilePlanet. Activision skapitulowało, a demo pojawiło się wszędzie.

Naszym zdaniem: Udostępnianie dema tylko płatnym serwisom to zły pomysł. Activision zapomniało, że wersja demonstracyjna gry ma służyć zareklamowaniu produktu, a nie bezpośredniemu zarabianiu pieniędzy. Akcja serwisów pokazuje, jak silny może być wpływ zjednoczonego społeczeństwa internetowego na wydawców gier.



Właściwą postawę podczas najazdu korygujemy dzięki wskaźnikowi pojawiającemu się w prawym dolnym rogu

Latać każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej

Skoki narciarskie 2004

Gra zręcznościowa | Jeszcze przed końcem roku w sklepach pojawi się kolejna wersja popularnej gry sportowej Skoki narciarskie, w której pójdziemy w ślady naszego bohatera narodowego Adama Małysza.

Autorzy z firmy L'Art wysłuchali sugestii graczy, dzięki czemu zagramy w grę znacznie różniącą się od poprzedniej. Przede wszystkim zanim oddamy pierwszy skok, przejdziemy szczegółowe szkolenie, dzięki któremu dokładnie poznamy nową mechanikę gry i sposób oddawania udanych skoków.

Dobre przygotowanie techniczne bardzo nam się przyda, ponieważ w rozwiniętym w nowej wersji trybie realistycznym zostanie wprowadzony znacznie bardziej zaawansowany model fizyczny. Tym razem panowanie nad skoczkiem podczas lotu będzie tylko jednym z trudnych elementów skoku. Uwzględnimy także nachylenie zawodnika podczas najazdu na próg, a także, co jest zupełną nowością, postaramy się utrzymać równowagę już po wylądowaniu na zeskoku.

Twórcy pomyśleli też o miłośnikach gry wieloosobowej. Jeśli zechcemy, rozegramy w dziesięć osób cały sezon narciarski. Złożą się na niego nie tylko standardowe zawody Pucharu Świata, ale również Turniej Czterech Skoczni, mistrzostwa w lotach narciarskich i mistrzostwa świata. Na potrzeby nowej edycji Skoków narciarskich stworzono od nowa modele wszystkich skoczni i zawodników, dzięki temu gra będzie wyglądała znacznie lepiej niż jakakolwiek poprzednia część.

➔Termin: *grudzień 2003 r.*
Informacje: *www.dobragra.pl, tel (022) 608 43 33*



Nierówny lot zmniejszy długość skoku, ale także utrudni utrzymanie równowagi podczas lądowania. Początkujący pograją w trybie zręcznościowym, w którym skakanie jest łatwiejsze

Lord of the Rings The Return of the King[1]

Gra zręcznościowa | Znakomita pierwsza część tej gry trafiła tylko na konsole. Teraz my też przeżyjemy najciekawsze starcia z Władcy pierścieni. Weźmiemy udział w drugiej części bitwy, którą pamiętamy z Dwóch wież, przejdziemy Ścieżkę Umarłych, obronimy Minas Tirith, stoczymy walkę z siłami Saurona na polach Pelennoru i dotrzemy aż do ogni Orodruiny.

Poprowadzimy jedną z dziewięciu postaci, z których trzy są na razie utajnione, a dostęp do nich otworzy się po ukończeniu gry. Fabuła została podzielona na trzy ścieżki, którymi podążają różni członkowie Drużyny pierścienia – Gandalf, Aragorn, Legolas i Gimli oraz Sam i Frodo. Dzięki temu grę skończymy trzy razy, za każdym razem śledząc inny fragment historii.

Bohaterowie będą walczyć wręcz, ale wykorzystają też katapulty i zepchną potężne kamienie na głowy atakujących. Przeciwko nam wystąpią nie tylko zwykli orkowie i uruk-hai. Pokonamy również potężnych bossów – na przykład grając hobbitami, stoczymy trudną walkę z pajęczycą Szelobą.

Atutem gry ma być też umieszczenie w niej wielkiej ilości materiału filmowego z trzeciej części filmu – a pamiętajmy, że Return of the King trafi na nasze monitory wcześniej niż do kin. Wersja pecetowa gry ma zachwycić wysokiej jakości grafiką. Podczas walk zobaczymy tłumy walczących postaci, poczujemy się tak, jakbyśmy uczestniczyli w wielkich bitwach. Na ekranie pojawią się też enty. Do ich animacji wykorzystano te same programy, z których korzystali twórcy filmu.

➔Termin: *koniec 2003 r.*
Informacje: *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69*



Trolle jaskiniowe nie wyglądają na inteligentnych wrogów. Ale to nie wyglądem zabijają przeciwników zbyt słabych, by walczyć, i zbyt wolnych, by uciec. W grze spotkamy całą galerię postaci, które zobaczymy później w kinach

Ten miecz jest nagi!



Gandalf Biały powrócił nie po to, by zostać zakłutym przez byle wojaka. Potężne czary pomogą mu wyjść z gorszych opresji

[1] Ang. Władca pierścieni: Powrót króla. Wymowa: lord of de rings de ritern of de king

Już w sprzedaży

Wszyscy na pokład! Przygoda na horyzoncie!

Zobacz również film

Piraci z Karaibów

Klątwa Czarnej Perły

Już w kinach!

Piraci z Karaibów





Piraci z Karaibów to niezwykła gra role-playing z elementami akcji. Dzięki niej przeżyjesz to, o czym dotąd mogłeś tylko marzyć! Teraz możesz wcielić się w prawdziwego wilka morskiego, którego życie jest pełne niesamowitych przygód. Nie czekaj - rzuć się w wir przygód już teraz!

© Disney

Przenieś się w pełen niebezpieczeństw rejon Karaibów XVI-go wieku. Zostań kapitanem statku, zbierz załogę i ruszaj ku przygodzie! Pojedynkuj się na szpady o honor i bogactwo, badaj tajemnicze jaskinie pełne pirackich skarbów. Wypełniaj niebezpieczne misje lub zajmij się handlem rzadkimi towarami. Przeżyj sztorm na otwartym morzu, bierz udział w bitwach morskich. Przemierzaj tajemnicze, rzadko uczęszczane rejony Karaibów. Niesamowite przygody i legendarne skarby słynnych piratów czekają na Ciebie!

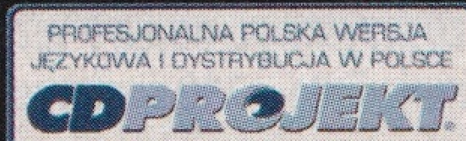
Bethesda Softworks
a ZeniMax Media company



















DONIESIENIA

Half-Life 2 lepszy na kartach z ATI?

Gabe Newell, prezes firmy Valve pracującej nad grą Half-Life 2, stwierdził, że na razie animacja działa w niej dużo płynniej na kartach graficznych z układem firmy ATI. NVIDIA, konkurent ATI, od razu ogłosiła, że przed premierą Half-Life'a 2 pojawią się nowe sterowniki przyspieszające działanie gry.

Naszym zdaniem: Wojna producentów trwa. Nie wiadomo tylko, czy to Valve zostało wciągnięte w brudne gierki pomiędzy ATI a NVIDIĄ czy też faktycznie sterowniki do kart tej drugiej firmy są tak słabe. Jako gracze mamy tylko nadzieję, że taki przebój jak Half-Life 2 nie będzie działał znacznie lepiej na kartach jednego tylko producenta.

Twórcy GTA III stają przed sądem!

Przeciwko Take 2 Interactive toczy się postępowania sądowe, w którym firmie zarzuca się propagowanie przemocy w grze Grand Theft Auto III. Pozew wniosła rodzina zamordowanego przez dwóch nastolatków mężczyzny. Zabójcy stwierdzili, że inspirowały ich wydarzenia przedstawione w grze.

Naszym zdaniem: Grand Theft Auto III to wyjątkowo brutalna gra, dlatego przeznaczona jest tylko dla dorosłych. I to rodzice zabójców odpowiadają za to, że ich dzieci grały w taką grę. Mamy nadzieję, że ten pozew zostanie oddalony.

Nowy Counter-Strike ze starymi problemami

Pojawiła się długo oczekiwana wersja 1.6 najpopularniejszej strzelaniny sieciowej. Niestety dostępna jest wyłącznie przez przeciążony system Steam. Niektórzy ściągają ją po kilka dni!

Naszym zdaniem: Valve uparcie promuje niedoskonały produkt. Nowa wersja ma szybko dotrzeć do każdego, więc użycie do tego celu zapchanego Steama to nonsens. Firma wyjaśnia, że to test przed dystrybucją tą drogą płatnego Half-Life'a 2, ale nie powinna robić z graczy królików doświadczalnych.

Neighbours from Hell[1] 2

Gra zręcznościowa | Pierwszej części gry jeszcze nie wydano w Polsce, a już powstaje dalszy ciąg zabawy w męczenie sąsiada. Ponownie wcielimy się w Woody'ego, ale tym razem zatrujemy sąsiadowi wakacje.

Zmierzymy się nie tylko z sąsiadem, jego piekielnym psem i papugą, ale też z żoną i synem. Na całą rodzinę zastawimy pułapki – na plaży, w pokojach hotelowych, a nawet na statku, którym sąsiedzi udają się w rejs. Autorzy zapowiadają aż 15 rozbudowanych poziomów. To cieszy, bo pierwszą część gry daje się bez problemów skończyć w dwa niezbyt długie wieczory.

Mamy tylko nadzieję, że CD Projekt w końcu wyda w Polsce pierwszą część tej oryginalnej, wyjątkowo śmiesznej gry.

→**Termin:** *początek 2004 r.*
Informacje: *CD Projekt, tel. (0 prefiks 22) 519 69 00, www.cdprojekt.info*

[1] Ang. Sąsiedzi z piekła rodem. Wymowa: nejbers from hel



Zrobienie psikusa żonie sąsiada przychodzi nam tym łatwiej, że jej uroda wręcz do tego zachęca. Nie każdy wygląda tak, jakby przeżył wielokrotne zderzenie czołowe z pociągiem pancernym



Niebywale trudne misje wymagają nie tylko perfekcyjnej obsługi karabinu i nadzwyczajnej celności. Nie mniej ważna jest umiejętność robienia dobrej miny do złej gry. Mamy być groźni!

Black 9[2]

Gra fabularno-zręcznościowa | W 2080 roku dziewięciu potężnych ludzi walczy o władzę nad ludzkością. Wcielimy się w jednego z wynajętych przez nich żołnierzy i spróbujemy pokonać przeciwników.

Akcję zobaczymy w rzucie ukośnym, choć czasem spojrzymy też na pole walki oczami bohatera. Na naszej drodze staną wrogowie, ale też bohaterowie niezależni, którzy zlecą nam ciekawe zadania – każde z nich skończymy na wiele sposobów.

Nasz najemnik będzie się rozwijał wraz z postępami fabuły, zyskując specjalne zdolności. Autorzy obiecują rozbudowaną zabawę w sieci. Będziemy na przykład grać w trybie współpracy i kończyć wątek fabularny razem z kolegami.

→**Termin:** *połowa 2004 r.*
Informacje: *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl*

[2] Ang. Czarna dziewiątka. Wymowa: blek najn



Żołnierze przyszłości dbają o tężyznę fizyczną i trzymają linię – 180 centymetrów w udzie



Walka z potężnymi ludźmi wymaga szybkiego i niezawodnego sprzętu. Inaczej nie zdąża się uciec

Advent Rising[3]

Gra zręcznościowa | Wszystkie rasy wszechświata wierzą, że pewnego dnia pradawna rasa ludzi ujawni się i zjednoczy rozdarte wojnami galaktyki. Miliardy istot oczekują tego momentu, ale tylko rasa Poszukiwaczy odnajduje ludzi.

Obawiając się zakłócenia równowagi wszechświata, Poszukiwacze zamierzają wytępić wszystkich ludzi. Wcielimy się w Gideona Wyetha, jednego z obrońców ostatniego przyczółka ludzkości. Wyeth zaczyna odkrywać drzemiące w nim tajemne siły, których tak bardzo obawia się rasa Poszukiwaczy.

Advent Rising ma być dynamicznym połączeniem akcji i przygody, zaś autorzy obiecują, że wielokrotnie zaskoczą nas niesamowite sekwencje wydarzeń. Grafikę będzie tworzyć nowoczesny program Unreal Warfare, zaś za scenariusz gry odpowiada sam Orson Scott Card, światowej sławy autor książek science fiction.

→**Termin:** *połowa 2004 r.*
Informacje: *Play it!, (0 prefiks 33) 811 87 29, www.play-it.pl*

[3] Ang. Nadejście powstania. Wymowa: edwent rajzing

Full Spectrum Warrior[4]



Wytropienie wroga kryjącego się w gęstych krzakach wymaga dobrej lunety

A to za przebieganie przez ulicę

Gra strategiczna | Ta gra początkowo była jedynie programem treningowym amerykańskiej armii, ale na szczęście dla miłośników realistycznych strategii trafi również na pecety.

Staniemy na czele kilku czteroosobowych oddziałów i wykonamy serię misji, w których będzie się liczyć wyłącznie myślenie taktyczne. Podczas poruszania się szeroką ulicą postaramy się zabezpieczyć obie jej strony, wydając oddziałom rozkazy pilnowania okien. Jeśli natkniemy się na wroga, wskażemy go jedynie naszym towrzyszom, ale nie będziemy się już martwić o dokładne celowanie. Nasi żołnierze mają zachowywać się inteligentnie – złapani na otwartym terenie padną na ziemię i otworzą ogień do wrogów. Tak jak w innych strategiach, nie będziemy widzieć tego, czego nie widzą nasi żołnierze, więc wielkie znaczenie będzie mieć sprawny zwiad.

Gra ma uczyć zachowań taktycznych na prawdziwym polu walki, a skoro została włączona w program treningowy najpotężniejszej armii świata, zapewne wzorowo spełnia to zadanie.

→**Termin:** *połowa 2004 r.*
Informacje: *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl*

[4] Po angielsku to wyrażenie oznacza żołnierza przystosowanego do walki w każdych warunkach. Wymowa: full spektrum łorior

WZLOTY

Electronic Arts nareszcie w Polsce

Od 1 września działa w Polsce oficjalne przedstawicielstwo firmy Electronic Arts, największego wydawcy gier na świecie. Biuro jest jeszcze w fazie organizacji: oficjalne otwarcie jest planowane na drugą połowę listopada. W katalogu wydawniczym firmy do końca roku figuruje 41 tytułów na wszystkie platformy, z czego tylko siedem będzie przetłumaczonych. Wśrod tytułów wydanych po polsku znajdą się FIFA 2004, Lord of the Rings: Return of the King, Harry Potter i kamień filozoficzny. **Naszym zdaniem:** Otwarcie biura EA w Polsce oznacza dla nas więcej gier i premiery równo z resztą Europy. Chcemy wierzyć, że zwiększy się też liczba gier wydanych po polsku i powstanie dział pomocy technicznej z prawdziwego zdarzenia.

UPADKI

Tani chwyt Cenegi

Cenega Poland rozpoczęła wydawanie serii Premierowe Tanie Granie, w której publikuje gry, które jeszcze nie ukazały się w Polsce. Pierwsze tytuły to Echelon: Wojownicy Wiatru, Operacja Pustynny Grom oraz Sekret Nautilusa. Gry z tej serii kosztują 59,90 złotych. **Naszym zdaniem:** Trudno nam wypowiadać się o jakości tych gier przed ich przetestowaniem. Ale niezależnie od jej oceny nazwanie tanią serii, w której gry sprzedawane są po 60 złotych, jest nadużyciem. Rzeczywiście w porównaniu z hitami kosztującymi ponad 100 złotych cena wydaje się niska. Jednak pewna konkurencyjna firma wydaje bardzo dobre premierowe gry za 30 złotych. Patrzmy zatem na cenę, a nie na nazwę.

NA CZASIE

SKazzani na demo ■ Cichy film ■ Cegła wśród byków i piłek ■ Perła w swojej wannie

NA KWASIE

70 procent napada bezprawnie ■ Mokra przeprawa ■ Pożegnanie ze światem? ■ Szkoła przeżycia

Demon prędkości

Firma Plextor wprowadziła do sprzedaży najszybszą na rynku nagrywarkę płyt DVD. Model PX 708A zapisuje płyty DVD+R z prędkością 8x – transfer danych jest szybszy niż w wypadku zapisu CD-R 52x. Dzięki temu zapisanie 4,38 GB danych zajmuje zaledwie nieco ponad osiem minut. Zapis płyt DVD-R odbywa się z prędkością 4x.

Urządzenie obsługuje także zapis w formatach DVD-R, DVD+RW, DVD-RW i CD-R/RW. W odróżnieniu od innych nagrywarek wieloformatowych, Plextor zapisuje szybko także krążki CD. Maksymalna prędkość zapisu płyt CD-R to 40x, a płyt CD-RW – 24x.

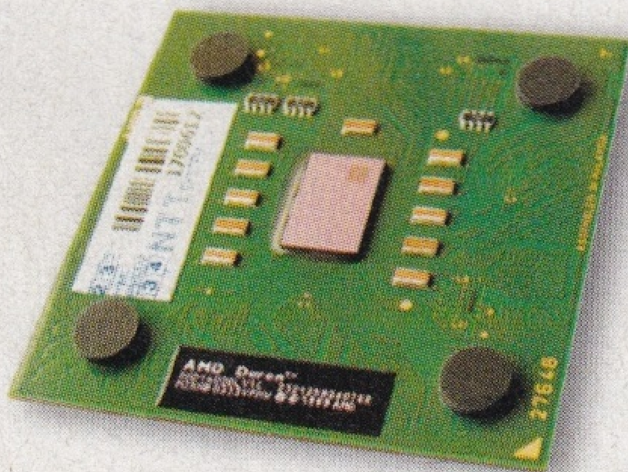
→**Przewidywana cena:** *1400 zł*
Informacje: *www.plextor.be*



PX-708A zapisuje płyty DVD+R w zaledwie osiem minut

Duron wiecznie żywy

Jakiś czas temu AMD zakończyło produkcję linii tanich procesorów Duron. Teraz do nich wraca. W nowym wcieleniu procesora wykorzystano jądro Athlona XP wykonanego w technologii 0,13 mikrometra. Podstawowa różnica polega na zmniejszeniu pojemności pamięci cache L2 do zaledwie 64 kB.



Nowe procesory Duron dadzą się łatwo podkręcić do 2 GHz

Nowe Durony mają szynę FSB o częstotliwości 266 MHz, ale na szczęście AMD zdecydowało się pozostawić odblokowany mnożnik. Dzięki temu wykorzystamy procesor również w starych płytach nie obsługujących FSB 266 MHz. Procesory sprzedawane w wersjach 1,4, 1,6 i 1,8 GHz podkręcimy do 2,0-2,2 GHz.

Ciekawostka: po odblokowaniu pamięci cache L2 uzyskamy... Athlona XP z 256 kB cache! Jednak w części procesorów zablokowany obszar pamięci L2 jest wadliwy i nie będzie działał.

→**Przewidywana cena:** *199 zł (wersja 1,4 GHz)*
Informacje: *www.amd.com*



Pan Franek przyjechał na Karaiby nie po to, by się opalać. W nienagannie wyprasowanym drelichu czyści plażę z drobiu, który robi sobie jaja

Kurka wodna 3 Popłoch w kurniku

Gra zręcznościowa | Po raz trzeci wybierzemy się z panem Frankiem na polowanie na kurki. Zabawa jest podobna do tego, co znamy z poprzedniej części gry – grafikę nadal tworzą przezabawne kadry prosto z desek profesjonalnych animatorów kreskówek.

Ale tym razem postrzelamy do kurek przede wszystkim w scenerii zimowej. Zmierzymy się również ze wstrętnymi ptaszyskami na całkowicie nowym poziomie bonusowym. Pan Franek od zeszłego roku rozbudował swój arsenał – teraz będziemy razić kurki z miotacza ognia, lasera, a nawet potężnego obrotowego działka. Pierzaste zastępy wrogów pana Franka zasilą między innymi kurki latające na rakietach.



Jaja skute lodem rozpryskują się, o dziwo, zupełnie jak świeże

Atutem gry będzie tryb rozgrywki sieciowej, w którym założymy własne serwery bądź dołączymy do rozgrywek naszych znajomych i wspólnie z kolegami dobierzemy się tłumom podstępnych kurnapastników do gęsiej skórki!

→**Termin:** *zima 2003 r.*
Informacje: *www.topware.pl*

Dead to Rights[1]

[1] Ang. Na gorącym uczynku. Wymowa: ded tu rajts

Gra zręcznościowa | Słynny konsolowy przebój już wkrótce trafi na pecety! W roli Jacka Slate'a, wrobionego w morderstwo gliniarza, będziemy przemierzać najciemniejsze zakątki miasta i zabijać setki przestępców, mszcząc się za śmierć ojca.

Gra będzie przypominała wspaniałego Maksa Payne'a, ale ma być znacznie bardziej brutalna. Slate nie będzie uznawał aresztowań, więc nawet jeśli na chwilę zasłoni się przeciwnikiem, nie ogłuszy go, tylko strzeli mu w plecy albo złamie kark. Podczas starć spowolnimy na moment czas, dzięki czemu na przykład podczas jednego skoku zabijemy kilku wrogów celnymi trafieniami. W niektórych zadaniach poprowadzimy... psa Slate'a, węsząc w poszukiwaniu bomb lub pomagając policjantowi w przejściu trudniejszego momentu.

Gra będzie utrzymana w specyficznej japońskiej stylistyce, co może zniechęcić część graczy. W niektórych zadaniach będziemy na czas przechodzić minigry: rozbroimy bombę, przeprowadzając kulkę przez labirynt i pomożemy Jackowi przeżyć tortury, jak najszybciej uderzając w klawiaturę.

→**Termin:** *koniec 2003 r.*
Informacje: *Cenega Poland, tel. (0 prefiks 22) 868 52 69, www.cenega.pl*



Rzut przeciwnikiem do celu to ulubiona konkurencja Slate'a



Jack strzela celnie, nawet robiąc mostek lub stójkę z prostym krzyżem



Żywy przeciwnik to same kłopoty. Należy go zatem zlikwidować, by nie zawracać sobie nim głowy podczas akcji. Swoją brutalnością i bezwzględnością Jack Slate zasłużył na to, aby jego wyczyny oglądali wyłącznie gracze od lat osiemnastu

ZAPOWIEDZI POLSKICH WYDAWCÓW GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
DLA DZIECI			
Bob budowniczy: Przygoda w zamku	BBC/LEM	listopad 2003	b.d.
Hugo: Bukkazoom (PL)	ITE Media/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Gdzie jest Nemo (PL)	Disney Interactive/CD Projekt	listopad 2003	79,90
Scooby-Doo: Muzealna draka z powodu robaka (PL)	TLC/CD Projekt	listopad 2003	69,90
FABULARNE I PRZYGODOWE			
Amenophis (PL)	Dreamcatcher/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Borderzone (PL)	1C Company/Cenega Poland	grudzień 2003	59,90
Broken Sword: The Sleeping Dragon	THQ/LEM	przełom 2003/2004	b.d.
Crime Scene Investigation	Ubi Soft/LEM	2003	b.d.
Deus Ex: Invisible War (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	2004	139,90
Etherlords II (PL)	Arxel Tribe/CD Projekt	listopad 2003	29,99
Konung 2 (PL)	1C Company/Cenega Poland	grudzień 2003	59,90
Mech Minds (PL)	1C Company/Cenega Poland	grudzień 2003	59,90
Omega Stone (PL)	Dreamcatcher/Cenega Poland	listopad 2003	b.d.
Paradise Cracked (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	październik 2003	59,90
Sam & Max Freelance Police	LucasArts/LEM	2004	b.d.
Silent Hill 3	Konami/CD Projekt	listopad 2003	159,90
Star Wars: Knights of the Old Republic	LucasArts/LEM	grudzień 2003	169,00
Vampire The Masquerade – Bloodlines	Activision/LEM	2004	b.d.
STRATEGICZNE I LOGICZNE			
Blitzkrieg (PL)	CDV/Cenega Poland	październik 2003	129,90
Commandos 3 (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	październik 2003	139,90
Empires: Dawn of the Modern World	Activision/LEM	październik 2003	b.d.
Homeworld 2 (PL)	Sierra Entertainment/Play it!	październik 2003	99,90
Korea: Zapomniany konflikt (PL)	Cenega/Cenega Poland	październik 2003	99,90
Lords of the Realm III (PL)	Sierra Entertainment/Play it!	listopad 2003	129,90
Piraci Nowego Świata (PL)	Ascaron Entertainment/Cenega Poland	listopad 2003	99,90
Rome: Total War	Activision/LEM	2004	b.d.
The Movies	Activision/LEM	2004	b.d.
Tropico 2: Zatoka piratów (PL)	Take 2 Interactive/Cenega Poland	październik 2003	99,90

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	DATA WYDANIA	CENA
Twierdza: Krzyżowiec (PL)	Take 2 Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Warrior Kings: Battles (PL)	Empire Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	99,90
SYMULACYJNE I WYŚCIGI			
Big Mutha Truckers (PL)	Empire Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Homeplanet (PL)	Russobit-M/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Il-2 Sturmovik – Forgotten Battles (PL)	Ubi Soft/LEM	listopad 2003	99,00
Racing Simulation 3	Ubi Soft/LEM	grudzień 2003	b.d.
Richard Burns' Rally	SCI/LEM	2004	b.d.
ZRĘCZNOŚCIOWE			
Apocalyptica	Konami/CD Projekt	listopad 2003	159,90
Batman: Vengeance (PL)	Ubi Soft/Cenega Poland	listopad 2003	79,90
Call of Duty	Activision/LEM	listopad 2003	b.d.
Conflict: Desert Storm 2	SCI/LEM	IV kwartał 2003	b.d.
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra Entertainment/Play it!	listopad 2003	129,90
Doom III	Activision/LEM	I kwartał 2004	b.d.
Enter the Matrix (PL)	Atari/CD Projekt	listopad 2003	99,90
Far Cry	Ubi Soft/LEM	styczeń 2004	b.d.
Fire Warrior	THQ/Cenega Poland	koniec 2003	b.d.
Half-Life 2	Vivendi Universal Games/Play it!	listopad 2003	129,90
Harbinger (PL)	Dreamcatcher/Cenega Poland	październik 2003	79,90
Legacy of Kain: Defiance (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	139,90
Midnight Nowhere (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	listopad 2003	99,90
Mortyr 2 (PL)	Cenega/Cenega Poland	2004	99,90
Secret Weapons over Normandy	LucasArts/LEM	listopad 2003	b.d.
Space Rangers (PL)	1C Company/Cenega Poland	grudzień 2003	59,90
Starsky & Hutch (PL)	Empire Interactive/Cenega Poland	listopad 2003	99,90
The Great Escape	SCI/LEM	listopad 2003	b.d.
The Hobbit (PL)	Sierra Entertainment/Play it!	listopad 2003	99,99
Trinity	Activision/LEM	2004	b.d.
Worms 3D (PL)	SEGA/CD Projekt	listopad 2003	99,90
XIII (PL)	Ubi Soft/LEM	listopad 2003	b.d.

b.d. – brak danych: wydawca nie ogłosił jeszcze przewidywanej ceny gry

RYNKOWE PREMIERY I WZNOWIENIA WE WRZEŚNIU

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	TYP GRY	CENA
Premiery we wrześniu			
998 Pogromcy ognia (PL)	Monte Christo Multimedia/Cenega Poland	strategiczna	79,90
American Conquest (PL)	CDV/Cenega Poland	strategiczna	129,90
Echelon: Wojownicy wiatru (PL)	Buka Entertainment/Cenega Poland	zręcznościowa	59,90
Elder Scrolls III: Morrowind – Bloodmoon (PL)	Betheshda Softworks/CD Projekt	fabularna	59,90
Hugo: Smakkaball (PL)	ITE Media/Cenega Poland	dla dzieci	79,90
Kurka wodna 3: Popłoch w kurniku (PL)	TopWare/TopWare	zręcznościowa	19,95
Lionheart (PL)	Interplay/CD Projekt	fabularna	99,90
Napoleon (PL)	Atari/Cenega Poland	strategiczna	99,90
Pearl Harbor (PL)	Wanadoo Edition/CD Projekt	zręcznościowa	9,99
Piraci z Karaibów (PL)	Betheshda Softworks/CD Projekt	fabularna	99,90
RC Cars (PL)	1C Company/Cenega Poland	wyścigi	79,90
Republika: Rewolucja (PL)	Eidos Interactive/Cenega Poland	strategiczna	139,90
Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy	LucasArts/LEM	zręcznościowa	169,00
Trains and Trucks Tycoon	Ubi Soft/LEM	strategiczna	39,00

TYTUŁ GRY	PRODUCENT/POLSKI WYDAWCA	TYP GRY	CENA
TRON 2.0	Disney Interactive/CD Projekt	zręcznościowa	99,99
Vicky the Viking (PL)	Tivola/CD Projekt	dla dzieci	49,99
Wznowienia we wrześniu			
Age of Wonders 2 (PL)	Take 2 Interactive/Play it!	strategiczna	34,99
Battle Isle 4 (PL)	Blue Byte/CD Projekt	strategiczna	9,99
Civilization 3 (PL)	Atari/CD Projekt	strategiczna	59,90
Commanche 4	NovaLogic/Cenega Poland	zręcznościowa	29,90
Delta Force: Task Force Dagger	NovaLogic/Cenega Poland	zręcznościowa	29,90
Destruction Derby 2 (PL)	Psygnosis/CD Projekt	zręcznościowa	9,99
Devil Inside (PL)	Cryo/CD Projekt	zręcznościowa	9,99
Grand Theft Auto II (PL)	Take 2 Interactive/Play it!	zręcznościowa	10,00
Heroes of Might & Magic 4 (PL)	3DO/CD Projekt	strategiczna	59,90
Serious Sam 1 & 2 (PL)	Gotham Games/Play it!	zręcznościowa	49,90
The Settlers III (PL)	Blue Byte/CD Projekt	strategiczna	29,90



Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE



1 MASTER RALLY (PL) GRATIS*
2 WEHIKUŁ CZASU (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi.
*-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

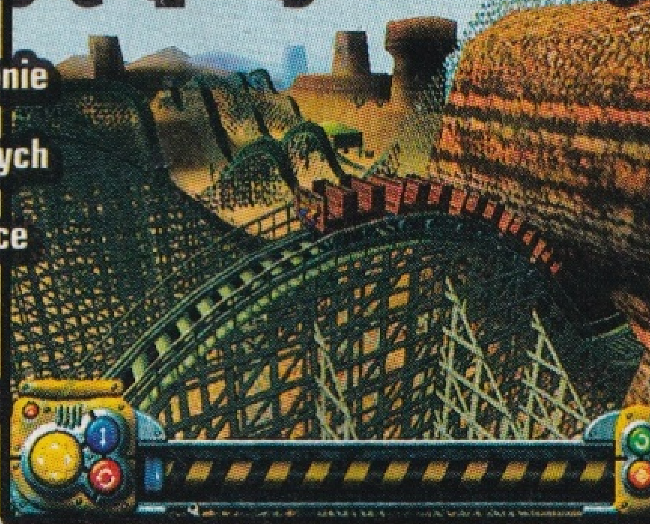
ZAMÓWIENIA



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
(▲ INFORMACJA O ZAMÓWIENIACH I REKLAMACJE)
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP :
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

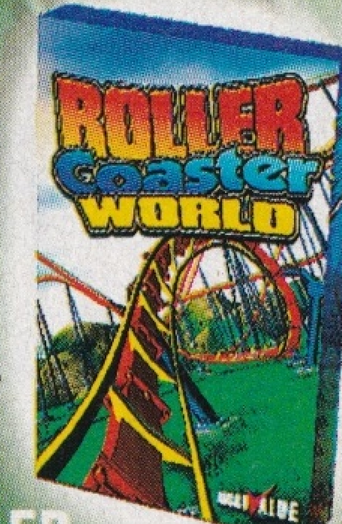
NOWOŚĆ - zamów SMS-em
wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.



Chcesz poczuć przypływ adrenaliny? RCW Ci to zapewni w 100%

Zbuduj swoją kolejkę i przejedź się nią!

Cechy gry:
- Doskonałe odzwierciedlenie szybkości
- Edytor do budowy własnych tras
- Łatwy do obsługi interface
- 5 różnych terenów
- Setki komponentów do tworzenia kolejki
- Wybierz swoje siedzenie w kolejce, przed jazdą



ROLLER COASTER WORLD 19zł NOWOŚĆ SUPER HIT

eJAY DANCE 3.0 19zł

COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3
Program do ukazuje twarz kobiety i mężczyzny w różnych fryzurach, makijażach i innych dodatkach. Najnowsza część w rewelacyjnej cenie.
Program zawiera:
600 różnych fryzur
1000 dodatków (kapelusze,biżuteria...)
Wiele różnych rodzajów makijaży.
Wystarczy zeskanować swoje zdjęcie ze spiętymi włosami lub zrobić zdjęcie aparatem cyfrowym.
Wersja DELUXE w dużym pudełku 29,90zł
19zł

FOTO STUDIO
Program stworzony dla posiadaczy aparatów cyfrowych. Pozwala na:
- Tworzenie albumów zdjęć
- Pobiera zdjęcia z aparatu
- Edytuje zdjęcia - poprawianie zdjęć
- Zrób SLIDE SHOW
- Polska wersja językowa

NOWOŚĆ 19zł

GABI UCZY "LITERKI"
Nauka literek dla dzieci.
NOWOŚĆ 19zł

POLSKIE CZCIONKI 2004 NOWOŚĆ 19zł

MOJ DOM 3D
3D HOME ARCHITECT 4.0
Zaprojektuj swój dom.
- wyposażony kreator projektów program umożliwia łatwe i szybkie zaprojektowanie domu marzeń w 3D
- dostępna bogata baza domów, które można modyfikować
- kompatybilność z formatami CAD
- szczegółowe detale wyposażenia wnętrz
- edycja i wgląd w projekt 2D i 3D
- automatyczny projektant dachów
- możliwość spaceru po domu
- generator listy materiałów niezbędnych do budowy
- wizualizacja 3D z cieniami

NOWOŚĆ 19zł

CYCLING MANAGER 3 – Zostań menadżerem zespołu kolarskiego. Premiera 5.10.2003 – NOWOŚĆ 45zł

FALLOUT TACTICS – Kultowa gra w niskiej cenie – 19zł

WORMS 3D – Kultowa gra w niskiej cenie – NOWOŚĆ 84zł

PLANESCAPE TORMENT – Kultowa gra w niskiej cenie – 19zł

GTA VICE CITY – 117zł

WARCRAFT III FROZEN EARTH – Najnowszy dodatek do gry Warcraft 3 – 69zł

COMMANDOS 3 – 118zł

MAFIA – PROMOCJA - ilość ograniczona – 45zł

SIMS GWIAZDA – Najnowszy dodatek do gry Sims. – 74zł

Witaj w bajecznej grze zręcznościowej dla dzieci.





Twoim zadaniem jest kierowanie małym stworkiem zwanym Parg.



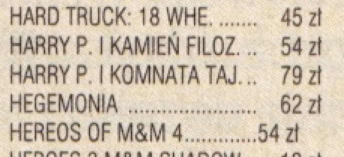
Na każdej planszy czeka na Ciebie dużo łamigłówek i niespodziewanych zasadzek.

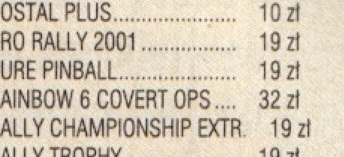
Cechy gry:
7 światów w grze
Wysoka grywalność
Grafika 3D
Magiczne efekty



19zł NOWOŚĆ

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY




GHOST MASTER 85zł · CAPITALISM 2 19zł · UFO 85zł · RED FACTION 2 44zł · EUROPA UNIVERSALIS 2 19zł · POSTAL 2 44zł · WORMS ARMAGEDDON 19zł · 19zł

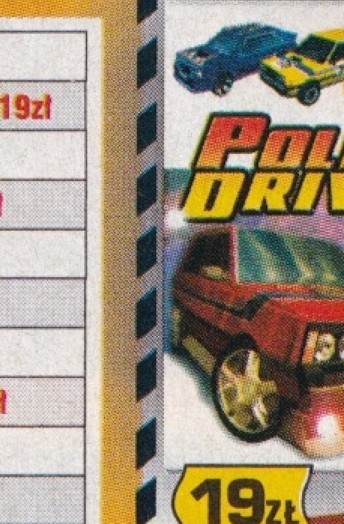
Tytuł	Cena
AGE OF EMPIRES GOLD	32 zł
AGE OF WONDERS 2	32 zł
AIR RUSH	10 zł
AIRLINES 2	19 zł
ALIEN NATIONS 2	44 zł
ALIEN VS P.2+PRIM.	84 zł
AMERICAN CONQUEST	109 zł
ANNO 1503	129 zł
ANNO 1602	32 zł
ARCANUM - ED. KOL.	63 zł
ARMORED FIST 3	35 zł
ATLANTIS III	27 zł
BALDURS GATE	27 zł
BATTLEFIELD: 1942	109 zł
BEACH LIFE DELUXE	67 zł
BEACH SOCCER	10 zł
BEACH VOLLEYBALL PLAY...	10 zł
BLITZKRIEG	109 zł
BLOODRAYNE	85 zł
BRYDŻ	19 zł
CAPITALISM 2	19 zł
CASINO MASTER 5.0	10 zł
CELTIC KINGS	85 zł
CESARZ: NARODZINY P.	63 zł
CHAMP.. MAN. 3 + LIGA P.	27 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	119 zł
CHROME	85 zł
CIVILIZATION III	54 zł
COLD ZERO	27 zł
COLIN MCRAE RALLY 3	84 zł
COLIN MCREA RALLY 2.0	45 zł
COMANCHE 4	36 zł
COMMANDOS 3 BERLIN	118 zł
COMMANDOS SUPERPACK.	85 zł
CONFLIKT: DESERT STORM.	45 zł
COUNTERSTRIKE COND. ZERO	109 zł
CYCLING MANAGER 2	19 zł
CYCLING MANAGER 3	45 zł
DAY OF DEFEAT	85 zł
DELTA FORCE: BLACK HA...	85 zł
DELTA FORCE: LAND WAR...	37 zł
DEST.COM.+SILENT HUNT.2	84 zł
DEUS EX	27 zł
DEVASTATION	44 zł
DIAMENTY	10 zł
DOWNTOWN RUN	45 zł
EMERGENCY	19 zł
EMERGENCY 2	54 zł
ENTER THE MATRIX	84 zł
ETHERLORDS II	27 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2 PL.	19 zł
FALLOUT 2	19 zł
FALLOUT TACTICS	19 zł
FIFA FOOTBALL 2003	118 zł
FIRE DEPARTMENT	84 zł
FLANKER 2.5	32 zł
GHOST MASTER	85 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU	26 zł
GOTHIC	27 zł
GOTHIC 2	84 zł
GOTO BRIDGE 2	84 zł
GROM	85 zł
GTA : VICE CITY	117 zł
GTA 3	45 zł
HARBINGER PC	73 zł
HARD TRUCK: 18 WHE.	45 zł
HARRY P. I KAMIEŃ FILOZ.	54 zł
HARRY P. I KOMNATA TAJ.	79 zł
HEGEMONIA	62 zł
HEREOS OF M&M 4	54 zł
HEROES 3 M&M SHADOW	19 zł
HEROES M&M 3 + ARMAG	19 zł
HEROES M&M 4 +GATER...	85 zł
HOTEL GIANT	27 zł
HUGO: SMAKKABALL	67 zł
HUGO: TROPIK.WYSPA	54 zł
HULK	85 zł
ICEWIND DALE 1	19 zł
ICEWIND DALE II	84 zł
IL - 2 STURMOVIK: FORG.	85 zł
INDUSTRY GIANT 2	45 zł
JAK ROZPĘTAŁEM II W	67 zł
JURASSIC PARK: OPER.	119 zł
KAAN	54 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS	19 zł
KNIGHTS AND MER. 2 - TPR	29 zł
KRASNALE 2	10 zł
KURKA W KOSMOSIE 3D	19 zł
LARRY 7	19 zł
LIONHEART	85 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
MAFIA	45 zł
MAHJONGG	10 zł
MALUCH RACER	19 zł
MALUCH RACER deluxe	29 zł
MEDAL OF H.ALLIED ASS.	109 zł
MEDAL OF HONOR: SPEAR..	74 zł
MEDIEVAL: - VIKING	85 zł
MEGAPACK KIDS (3-6 lat)	29 zł
MEGAPACK KIDS (6-10 lat).	29 zł
MICRO COMMANDOS	29 zł
MIDNIGHT CLUB 2	109 zł
MIDNIGHT RACING	19 zł
MIDTOWN MADNESS	32 zł
MIGHT & MAGIC 9	44 zł
MODI I NANNA	19 zł
MORROW. BLOODMOON	54 zł
MORROWIND + TRIBUNAL.	84 zł
MOTO GP 2	84 zł
MOVIE STUDIO BOSS	19 zł
NBA LIVE 2003	109 zł
NEED FOR S. : HOT PUR.2	79 zł
NEVERWI. NIGHTS: SHAD.	67 zł
NEVERWINTER+MISJE	109 zł
OPERATION FLAS. - PLAT.	85 zł
PACIFIC WARRIORS	10 zł
PANZER GEN. III : SCOR.	31 zł
PARADISE CRACKED	73 zł
PASJANSE	10 zł
PINGWINEK KELVIN	19 zł
PIRACI Z KARAIBÓW	84 zł
PIZZA CONNECTION 2	19 zł
PLANESCAPE TORMENT	19 zł
PORT ROYALE	85 zł
POSTAL 2	44 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRO RALLY 2001	19 zł
PURE PINBALL	19 zł
RAINBOW 6 COVERT OPS	32 zł
RALLY CHAMPIONSHIP EXTR.	19 zł
RALLY TROPHY	19 zł
RAYMAN 3	62 zł
RAYMAN M	27 zł
RC CARS	73 zł
RED FACTION	27 zł
RED FACTION II	44 zł
RESTAURANT EMPIRE	27 zł
ROBIN HOOD	19 zł
RZEŹNIK	10 zł
SEA DOGS	19 zł
SEARCH & R.VIETNAM.	19 zł
SEARCH&RESCUE 4	19 zł
SERIOUS SAM 1&2	45 zł
SETTLERS IV ZESTAW KOL.	69 zł
SILENT HUNTER II	63 zł
SIM CITY 3000	36 zł
SIM CITY 4	116 zł
SIMS DELUXE EDITION	109 zł
SIMS GWIAZDA	74 zł
SIMS ZWIERZAKI	67 zł
SOFTWARE TYCOON	25 zł
SPIDI	10 zł
SPLINTER CELL	109
STEEL BEATS	45 zł
SUDDEN STRIKE 2	84 zł
SYBERIA	66 zł
TENIS MASTERS SERIES	22 zł
THE 3D GAMEMAKER	27 zł
THE THING	63 zł
TOCA RACE DRIVER	84 zł
TRAINZ	45 zł
TRON 2.0	84 zł
TROPICO 2: WYSPA PIRATÓW	85 zł
TWIERDZA: KRZYŻOWIEC	67 zł
UFO: KOLEJNE STARCIE	85 zł
WARCRAFT III FROZEN	69 zł
WARCRAFT III: REIGN OF C...	85 zł
WARRIOR KINGS	19 zł
WILL ROCK	45 zł
WINGS OF HONOUR	59 zł
WORLD WAR II: FRONT. COM.	85 zł
WORMS ARMAGEDDON	19 zł
WORMS BLAST	27 zł
WYSPA 7 SKARBÓW	19 zł
WORMS 3D	84 zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 10.10.2003

TOP 10

1	MALUCH RECER 19zł
2	CYCLING MANAGER 2 19zł
3	MALUCH DELUXE 27zł
4	EJAY 3 DANCE PL 19zł
5	MÓJ DOM 3D 19zł
6	GTA 3 45zł
7	AIRLINES 2 19zł
8	FALLOUT TACTICS 19zł
9	PURE PINBALL 19zł
10	SEA DOGS 19zł

Dziesięć najczęściej zamawianych produktów w PLAY.com.pl 10 wrzesień - 25 wrzesień 2003



POLDEK DRIVER PREMIERA 30.10.2003
Wyścigi kultowymi Poldkami w różnych wersjach. Rozbijanie samochodu!
POLDEK TUNER MAX
POLDEK SPORT
POLDEK COUPE
WWW.POLDEK.PLAY.COM.PL
19zł

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

SMS +48 604 100 500



8 GIER NA PC PEŁNE WERSJE I GRYWALNE DEMA



11 GIER NA PC W TYM MINIGOLF ...



9 GIER NA PC W TYM SKATEBOARD MALUCH RACER DEMO itd.

SERIA FUNKIDS



4,99 ZŁ – POWYŻSZE GRY - TYLKO W HIPERMARKETACH W CENIE OD 4,99ZŁ

SIECI : CARREFOUR LECLERC

MAX KIDS 4/2003

już w kioskach.
Gra komputerowa Tennis Antics dla dzieci za jedyne 4,90zł w Twoim **kiosku** od 25.09.2003.

Na płycie znajdziesz również pełną wersję gry Toyland Racer , oraz grywalne dema gier :
Pingwinek Kelvin, Spidi,
Maluch racer oraz
Wielu innych.

4,90 ZŁ



SZUKAJ W: KIOSKACH

GAMER 1/2003

nowe pismo nadchodzi.
Od 7.10.2003 w kioskach
3 pełne wersje gier DZIKIE GĘSI, MOTOCROSS S.R...
Dema : Maluch Racer , Kostucha, Sammy ...
Oraz zapowiedzi i recenzje, sterowniki, drivery.

4,90 ZŁ

SZUKAJ W: KIOSKACH





Nowe bronie wspaniale wpasowują się w klimat serii. Robale sięgnęły po archaiczne, ale nader skuteczne środki. Cios oburęcznym toporem przez łeb wysyła każdego dżdżojownika do Krainy Wiecznych Połowów



– Banzai! – krzyknął robal i posłał konkurenta celnym ciosem pięści w niebyt. Chwilę potem zginął po chirurgicznym nalocie dywanowym

Worms 3D[1]

Gra zręcznościowo-strategiczna | Znane od lat wojownicze robale przenoszą się na nowoczesne, przestrzenne pola bitew. Ale metody walki pozostają te same

TREŚĆ GRY

Kilkurobakowe drużyny spotykają się na ubitej ziemi, by toczyć wojny z użyciem przedziwnej kolekcji broni. Każdy robal ma ustaloną ilość energii, którą traci w wyniku działań zbrojnych przeciwników, a nierzadko także sojuszników i własnych, jeśli jesteśmy nieostrożni. Zwycięża ta drużyna, której robal pozostaje na planszy jako ostatni.

Walki odbywają się w turach, ale na ruch każdym swoim robakiem mamy określoną ilość czasu. Ustawiona domyślnie minuta z ledwością starcza na zajęcie pozycji, wybór broni, wymierzenie i strzał. Dlatego rozgrywka jest dynamiczna.

Worms 3D najlepiej sprawdza się jako gra wieloosobowa, ale i samotni gracze znajdują tu wiele dobrej zabawy. Oprócz szybkiego starcia z komputerem na losowo stworzonej planszy oraz trybu treningowego zagłębiamy się w kampanię starć w z góry ustawionych warunkach. Autorzy popisali się tu pomysłowością: zamienili plansze kampanii w taktyczne łamigłówki dla graczy. Czasem mamy ograniczoną liczbę robaków, innym razem niewielki arsenał. W tym wypadku kluczem do zwycięstwa jest szybkie dotarcie do skrzyni z dodatkową bronią.

Poziomom kampanii towarzyszą krótkie historyjki i specyficzne wystroje. Jeden z nich jest na przykład powtórką z lądowania wojsk w Normandii: nasze robaki muszą przebyć plażę, zaś z bunkra na wzgórzu bombardują ich przeciwnicy o niemiecko brzmiących imionach.

Inną atrakcją są wyzwania: na przykład trafienie strzelbą w jak największą liczbę tarcz w ciągu dwóch minut. Zaliczanie poziomów uaktywnia bonusy, więc zabawy starcza na długo.

TECHNIKALIA

Przeprowadzka w trzy wymiary udała się. Świat jest kreskówkowo uproszczony, bardzo kolorowy, a robaki bogato animowane i przezabawne. Wspaniale wygląda mimika naszych bezkręgowych bohaterów. Każdy element terenu – czy to wielkie mumie z horrorowego wystroju, czy wysepki z arktycznych poziomów – daje się zniszczyć.

Kamera jest umieszczana za plecami aktywnego robaka, ale obracamy ją za pomocą myszki. Z większości broni celujemy, patrząc oczyma robala, ale są też i takie, które naprowadzamy, używając widoku znad wyspy. I tu mały zgrzyt: w pierwszym wypadku ustawiamy celownik strzałkami, zaś w drugim – myszką. Przez tę niewygodę tracimy cenne sekundy.

Robaki ubarwiają nam rozgrywkę dowcipnymi komentarzami. Wśród ponad siedemdziesięciu zestawów odzywek znajdą się również polskie.

WERDYKT

Trzeci wymiar nie zniszczył grywalności, z której od lat słynie seria Worms, zaś nowa oprawa powinna przyciągnąć nawet tych, których znudziły już wojny różowych maluchów w płaskim wydaniu. Ta gra to pewny przebój.



Dłuższą chwilę zajmuje nam przywyknięcie do trójwymiarowych pól bitew. Na szczęście szybko uczymy się, w jaki sposób wykorzystywać ukształtowanie terenu, aby zyskiwać przewagę nad wrogiem

Nie ciesz się, kolego. Te żałosne giwerki na nic się zdadzą, gdy nadejdzie wybuchowa staruszka

Worms 3D

POLSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Team 17
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	31 października 2003
Przewidywana cena	99,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 600, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 4 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	niewygody w sterowaniu
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Mac, PS2, GBA, Xbox

Prognoza:



celująca

[1] Ang. Robaki w trzech wymiarach. Wymowa: łorms fridi



Wyczyny Tony'ego już przeszły do historii. Podobnie jak kontuzje

Gra zręcznościowa | W tej części sami wybieramy tempo rozgrywki i to, co chcemy zrobić za chwilę. Oto jeszcze lepszy Tony Hawk!

Tony Hawk's Pro Skater[2] 4

TREŚĆ GRY

Skaczemy na deskorolkę i ruszamy w miasto. Jeździmy do woli, zwiedzając poziom i wykonując sztuczki. Od czasu do czasu spotykamy kogoś, kto ma dla nas zadanie: na przykład pobić czyjś rekord w trikach, ostrzec kolegów, nim zgarnie ich policja, czy dotrzeć do trudno dostępnych miejsc, zbierając wskazane gadżety.

TECHNIKALIA

Rozrost czwartej części widać gołym okiem: poziomy są większe, także w pionie. Niestety najdalej widoczne detale zasłonięto mgłą, by nie skakała nam animacja. Szkoda – tym bardziej że mgła przeszkadza w poszukiwaniach elementów do zebrania w niektórych zadaniach.

Nawet przy najwyższych ustawieniach grafika jest zaledwie zadowalająca. Wynagradzają to świetne animacje postaci, odgłosy i dołączone utwory znanych zespołów.

WERDYKT

Rzadkość: sportowa symulacja z kolejnym numerkiem, która przynosi znaczące zmiany. Jeśli zniesiemy dużo wyższy niż w trójce poziom trudności, czwarty Tony stanie się dla nas najlepszą częścią serii.



Poziomy są jeszcze bardziej wykręcone niż w poprzedniej części. W Tonym 4 znajdziemy nie tylko wesołe miasteczko z kolejką górską, ale również zoo, a nawet otwarte dla turystów więzienie Alcatraz!

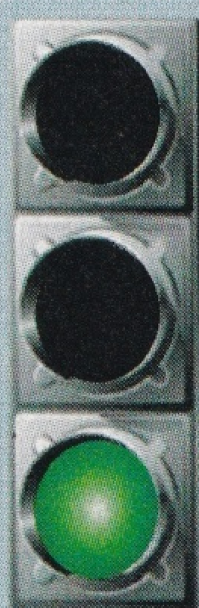
Tony Hawk's Pro Skater 4





INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Neversoft Entertainment, Inc.
Polski wydawca	LEM
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 800, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB RAM
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	problemy z grafiką w wersji demo
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	PS, PS2, GCN, Xbox, GB Advance

Prognoza:



bardzo dobra

[2] Ang. Zawodowy skater według Tony'ego Hawka. Wymowa: tony hołks pro skejter

Etherlords II[1]

Gra strategiczna | W krainie magii rzucanie czarów jest łatwiejsze niż gra w bierki elektryczne. Zabawa zbyt szybko staje się schematyczna

Poddaj się albo spuszczę pieska. Dziś jeszcze nie jadł!

TREŚĆ GRY

Wcielamy się w czarnoksiężnika posługującego się czarami chaosu lub życia. Podróżujemy po krainie, walcząc z istotami również używającymi magii. Do walki służą karty zaklęć, które kupujemy w sklepach bądź zdobywamy w pojedynkach. Z posiadanych kart składamy zestaw szesnastu czarów, jakich używamy podczas starcia. W miarę odnoszonych sukcesów wzrastają umiejętności naszego bohatera i poznaje on silniejsze formy magii.

Walka toczy się w turach. W jej trakcie przyzywamy rozmaite stworzenia i posługujemy się czarami wspomagającymi ich umiejętności.

TECHNIKALIA

Obszary, po których wędrujemy, są kolorowe i pełne najróżniejszych ozdobników. Wyglądają ładnie, jednak niekiedy nadmiar detali wręcz utrudnia orientację. Podczas walki widzimy ekran starcia, gdzie pojawiają się trójwymiarowe postacie przeciwników i przyzwanych przez nich stworzeń. Rzucaniu czarów i potyczkom towarzyszą efektowne animacje.

WERDYKT

Duża liczba czarów i sensowny system rozwoju postaci sprawiają, że Etherlords II z początku przykuwa do komputera. Po dłuższym graniu okazuje się jednak, że limit szesnastu zaklęć ogranicza kombinowanie. Rozgrywka zaczyna nudzić, zaś jedynym urozmaiceniem są coraz silniejsi przeciwnicy.

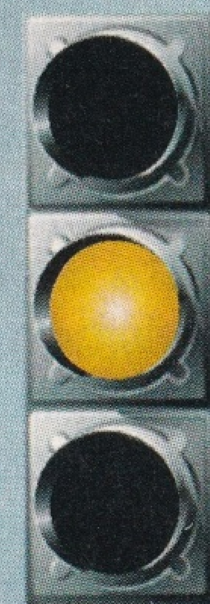

Walczymy tak długo, aż siła jednego z bohaterów spada do zera. Herosów atakujemy przywołanymi potworami

Etherlords II

POLSKA WERSJA | 12

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Arxel Tribe
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	październik 2003
Przewidywana cena	29,99 zł
SYSTEM	Win 95/98/Me/XP/2000
Wymagania sprzętowe	PII 450, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest,wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

[1] Ang. Eteryczni władcy. Wymowa: eterlords

Empires: Dawn of the Modern World[2]

Gra strategiczna | Panowanie nad światem zdobędzie tylko kilka wybranych narodów, ale walki i tak są pasjonujące

TREŚĆ GRY

W 950 roku naszej ery zaczynamy budować nasze państwo tak, by przez 1000 lat opanować cały świat. Rozwijamy jednostki wojskowe, ale także miasta i gospodarkę, budujemy uniwersytety i wydobywamy surowce.

W demie gramy tylko Amerykanami, Brytyjczykami albo Niemcami, ale walczyć będziemy także Rosjanami, Chińczykami i Koreańczykami. Każdy z narodów ma unikalne jednostki i predyspozycje, które jednak nie zawsze są powiązane z rzeczywistymi wydarzeniami. Na przykład Brytyjczycy budują kopalnie, podczas gdy Amerykanie muszą wydobywać złoto i kamień, zatrudniając robotników.

W grze mamy trzy tematyczne kampanie. Bronimy Anglii wraz z Ryszardem Lwie Serce, odpieramy ataki piratów na wybrzeża Korei wraz z admirałem Yi Sun-sinem i toczymy bitwy podczas drugiej wojny światowej na czele armii generała Pattona.

Nawet dywizja czołgów musi ulec bombowcowi, bowiem czołgi nie mają broni przeciwlotniczej. W grze liczy się dobieranie oddziałów tak, by niestraszny im był żaden rodzaj broni wroga

TECHNIKALIA

Grafika wygląda przyzwoicie. Gdy oglądamy wojska z góry, jest nawet ładna. Wybierając zupełnie niepraktyczny widok z powierzchni ziemi, widzimy jednak, że obiekty są kanciaste, a horyzont kończy się tuż za najbliższym domem.

Dobrą zabawę gwarantuje inteligentny przeciwnik i widowiskowe walki. Wojnę prowadzimy bowiem na morzu, lądzie i w powietrzu. Jeśli zaniedbujemy jedną z broni, wróg zaraz to wykorzystuje.

WERDYKT

Dynamiczna akcja i zróżnicowane strony konfliktu już dają nadzieję na bardzo dobrą zabawę. Czekamy jednak na kampanie. W wersji demonstracyjnej jedna z misji wygląda jak skrzyżowanie gry strategicznej i fabularnej. To zapowiada znakomitą rozrywkę.

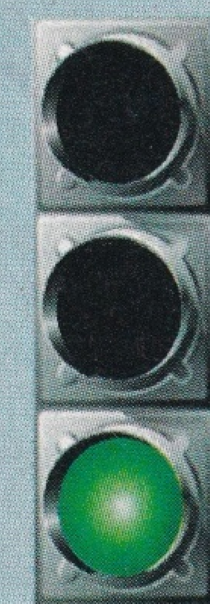

Wszyscy żołnierze ukryci za przeszkodami terenowymi są oznaczani odpowiednim kolorem. Mimo to widok z powierzchni jest niepraktyczny

Empires: Dawn of the Modern World

ANGIELSKA WERSJA | 15

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Stainless Steel Studio
Polski wydawca	LEM
Data wydania	październik 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 600, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

[2] Ang. Imperia: Świt nowoczesnego świata. Wymowa: empajers: doln of de modern łorld



W zawodach uczestniczą prawdziwi zawodnicy. Przykładem jest Eric Cantona, znakomity piłkarz francuski, który zamienił trawiastą murawę na piasek plaży

Pro Beach Soccer[3]

[3] Ang. Profesjonalna piłka plażowa. Wymowa: pro bicz soker

Gra sportowa | Bieganie za piłką na bosaka po plaży różni się od zwykłej piłki nożnej zarówno w rzeczywistości, jak i na komputerze

TREŚĆ GRY

Bierzemy udział w rozgrywkach plażowej piłki nożnej, wybierając jedną z 32 drużyn. Gramy mecze towarzyskie, mierzymy się z kolejnymi zespołami lub bierzemy udział w lidze rozgrywanej na plażach w czterech krajach.

Plażowa piłka nożna różni się zasadami od zwykłej, dlatego na przykład podczas meczu dostajemy niebieską kartkę oznaczającą wykluczenie zawodnika z gry na pewien czas, a sam mecz składa się z trzech tercji po 12 minut.

Oprócz bramek liczy się wartość artystyczna gry: sztuczki techniczne, finezyjne podania, akcje i strzały. Dostajemy za nie punkty. Gdy zbieramy ich odpowiednio dużo, w naszą drużynę wstępuje nowy duch i zawodnicy przez pewien czas grają lepiej.

Patrząc na wyczyny graczy, mamy wrażenie, że jesteśmy w cyrku

TECHNIKALIA

Nasi zawodnicy wykonują wspaniałe ewolucje: przewrotki, nożyce, rowerki, a bramkarze znakomite parady. Niestety sterowanie jest kiepskie. Piłkarze albo wolno truchtają przez piasek, albo śmigają z szybkością gazeli. W wersji beta niekiedy nie można zmusić zawodnika, by ruszył się do piłki.

WERDYKT

Ładna gra nie została niestety starannie wykonana. Ten kto jest na tyle cierpliwy, by przyzwyczaić się do sterowania i zachowania zawodników, widzi wiele porywających akcji.

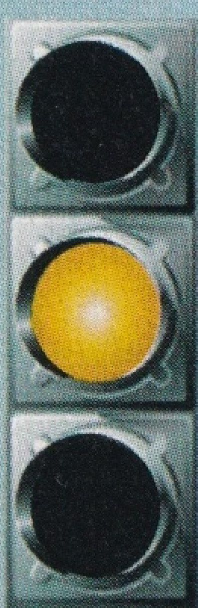
Pro Beach Soccer





INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Wanadoo Edition
Polski wydawca	PLAY PC
Data wydania	pździernik 2003
Przewidywana cena	11,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 500, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 4 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	PS2, Xbox, GBA

Prognoza:



dobra



Najmniejsze pojazdy, jakie zobaczymy w Homeworldzie 2, mają kilkanaście metrów, największe – kilka kilometrów

Gra strategiczna | Mniej błędów, lepsza grafika. Druga odsłona trójwymiarowej zabawy w wojnę kosmiczną zapowiada się lepiej niż znakomita część pierwsza

Homeworld 2[1]

[1]Ang. Ojczysty świat. Wymowa: holmłorld

TREŚĆ GRY

Akcja rozgrywa się w kosmosie, więc trójwymiarowe są nie tylko modele statków, ale także pole bitwy. Atakujemy wrogów z każdej strony i ustawiamy pojazdy w przestrzenne formacje.

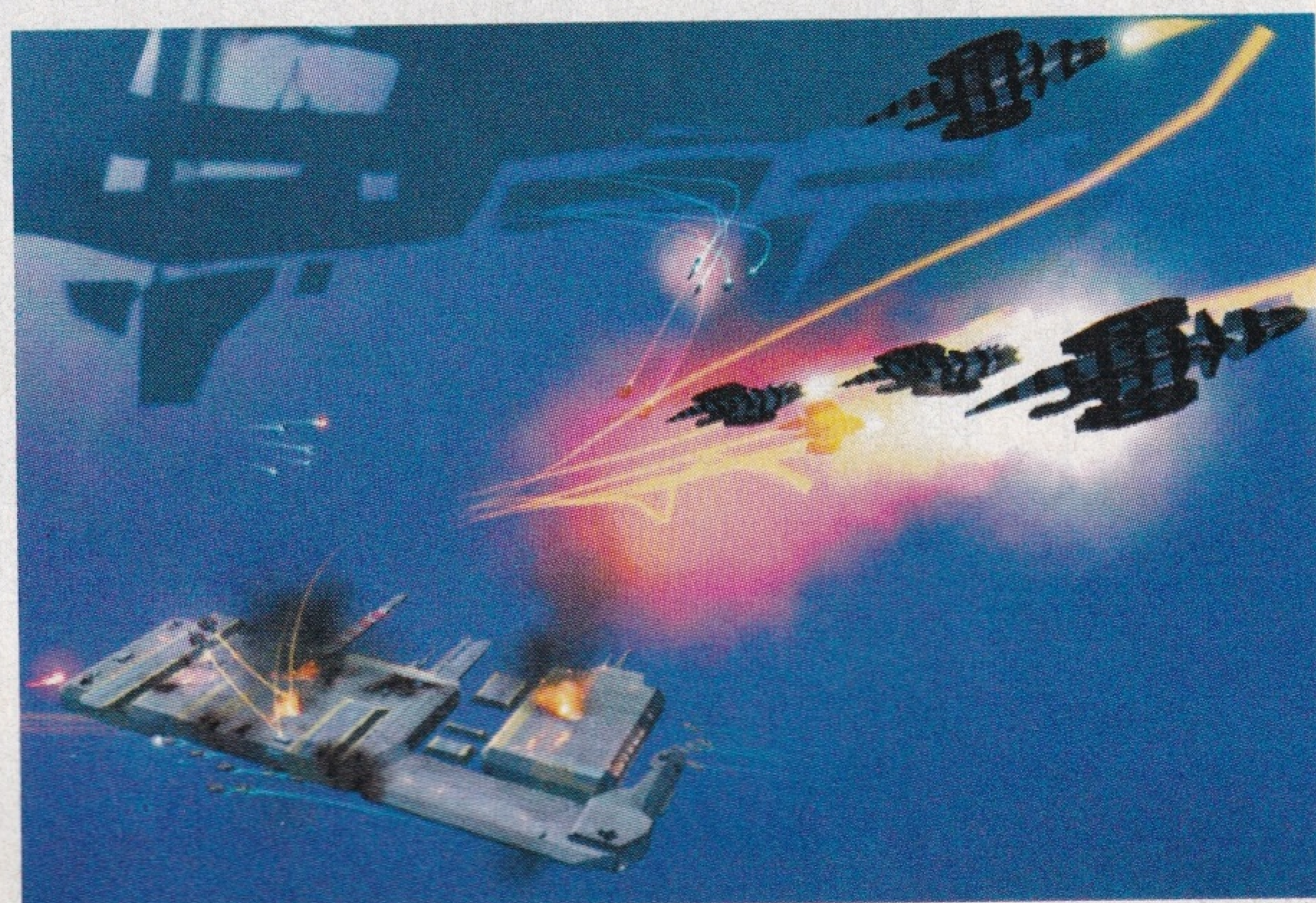
Sercem naszej gwiezdnej floty jest olbrzymi statek matka. Stopniowo rozbudowujemy go o moduły konstrukcyjne służące do budowy statków: od niewielkich myśliwców po kilkusetmetrowe krążowniki. Ich produkcja wymaga surowców, które pozyskujemy ze znalezionych asteroid.

Różnicujemy skład floty. Wyposażone w działa jonowe fregaty szybko niszczą wrogie okręty, ale strzelają tylko na wprost, są więc bezbronne wobec ataków bombowców i kanonierek. Te jednak łatwo padają łupem fregat eskortowych wyposażonych w szybkostrzelne, obrotowe wyrzutnie.

TECHNIKALIA

Tak jak w pierwszej części gry, grafika i dźwięk są znakomite. Autorzy użyli prostych efektów, takich jak proste czarno-białe animacje podczas odpraw, które nadają im oryginalny klimat. Staczane przez roje statków wśród rozbłysków wybuchów i smug rakiet bitwy kosmiczne wyglądają pięknie.

Obsługa Homeworlda 2 jest prosta. Ruchami kamery sterujemy swobodnie lub każemy jej podążać za jednym z obiektów. W dowolnej chwili włączamy pauzę, dzięki czemu mamy czas na podjęcie decyzji. Jeśli chcemy, gra zaznacza jednostki kolorowymi symbolami, co ułatwia nam szacowanie składu i rozmieszczenia wrogiej floty.



Nieruchome zrzuty ekranów nie są w stanie oddać dynamiki kosmicznych bitew toczonych w Homeworldzie 2

WERDYKT

Kilka lat temu Homeworld wywołał małą rewolucję. Homeworld 2 zapowiada się na udaną kontynuację. Zrezygnowano z rozwiązań, które nie sprawdziły się w poprzedniej części. W zamian przygotowano nowe typy jednostek i lepiej zrównoważono zależności między nimi. Jeśli wszystkie zadania w grze dorównują tym z wersji demonstracyjnej, Homeworld 2 z pewnością trafi do grona najlepszych gier strategicznych bieżącego roku.

Grając w pojedyncze misje przeciwko komputerowi lub w sieci, sami wybieramy kolor statków i godło floty

Homeworld 2





INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Relic Entertainment
Polski wydawca	Play it!
Data wydania	październik 2003
Przewidywana cena	99,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 800, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB,T&L
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 6 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



celująca

Command & Conquer Generals Zero Hour[2]

Gra strategiczna | Obszerny dodatek do Command & Conquer: Generals pokazuje, jaka powinna być ta gra od początku

TREŚĆ GRY

Dodatek Godzina Zero to spełnienie zapowiedzi gry C&C Generals. Kilka lat temu jej twórcy obiecywali, że w ich grze wybierzemy jednego z wielu generałów, których siły będą się od siebie różnić nawet w obrębie jednej armii.

Każda z trzech stron nowego konfliktu – USA, Chiny i Armia Światowego Wyzwolenia – ma trzech generałów. Oczywiście są też armie dowodzone przez anonimowych wodzów. Ich siły są uśrednione. Amerykańscy dowódcy specjalizują się w walce siłami powietrznymi, laserami oraz superbroniami. Chińczycy dają nam wybór pomiędzy generałem nuklearnym, piechoty i czołgów, a AŚW od zamachów, broni biologicznej i niewykrywalności. Każdym z nich gra się inaczej.

TECHNIKALIA

Grafika wygląda tak samo jak w Generals, ale wciąż nie jest to wada. Świeży wygląd mają tylko nowe jednostki. Bardzo nam się podoba wybuch bomb kruszących likwidujących załogi budynków. Po trafieniu w cel pryska z niego masa odłamków i kurzu. Dobre wrażenie robią też wszechobecne lasery. Gra zostanie przełożona na język

[2]Ang. Dowodzenie i podbój: Generałowie – Godzina Zero. Wymowa: komand end konker: dżenerals – zirol ałer



Republic The Revolution[3]

Gra strategiczna | Ruszamy na podbój kraju. Zamiast żołnierzy, armat i bomb, używamy sprytu, podstępu i łapówek

TREŚĆ GRY

Jako ambitny obywatel fikcyjnej byłej sowieckiej republiki, Novistrany, rozpoczynamy karierę polityka. Naszym celem jest obalenie dyktatora, który kiedyś doprowadził do uwięzienia i stracenia naszych rodziców. Wybieramy jedną z kilku dróg życiowych, decydujemy



Obiecywane przez autorów cuda graficzne nie znalazły się w grze. Dostajemy zwykłe środowisko trójwymiarowe z podobnymi do siebie modelami i błędami grafiki

[3]Ang. Republika: Rewolucja. Wymowa: ripablik: de rewoluszyn



Stajemy do walki w pojedynkach z dziewięcioma generałami w trzech kampaniach. Każda złożona jest z pięciu misji. Ten dodatek jest dłuższy od oryginału!

polski. W porównaniu z podstawową wersją zmieni się kilka nazw jednostek. Amerykański samolot niewykrywalny stanie się bombowcem, a piechota przeciwrakietowa AŚW będzie nazywana rakietową.

WERDYKT

Tak powinni wyglądać Generalsi! Poprawy wymaga tylko zawodzące czasem wykrywanie przeszkód i znajdowanie drogi do celu. Murowany hit!

Command & Conquer: Generals – Zero Hour

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Electronic Arts
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	wrzesień 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 500, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



celująca

o stylu naszych działań i rozkręcamy własną partię.

W długiej kampanii podbijamy serca mieszkańców kolejnych dzielnic trzech głównych miast kraju. W tym celu werbujemy asystentów, zwołujemy wiece, dezinformujemy zwolenników wrogich stronnictw, a czasem uciekamy się do przekupstwa i nielegalnych działań zaczepnych. Liczba możliwych akcji jest bardzo duża, a zwerbowani poplecznicy wnoszą do naszego sztabu umiejętności, którymi sami nie dysponujemy.

TECHNIKALIA

Opanowanie opcji i możliwości gry jest bardzo trudne. Gdy jednak przełamujemy pierwsze lody, stwierdzamy, że wykonujemy masę ciekawych zadań, które autorzy wpletli w trzymającą w napięciu fabułę.

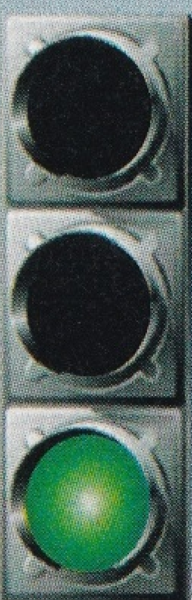
WERDYKT

Gra zapowiada się znakomicie. Miłośnicy gier opierających się na zarządzaniu będą zachwyceni.

Republic: The Revolution

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Elixir Studios
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	139,90 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 400, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 32 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 8 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



bardzo dobra

Call of Duty[1]

Gra zręcznościowa | Jako szeregowy żołnierz bierzemy udział w największych bitwach drugiej wojny światowej

TREŚĆ GRY

W mundurze żołnierza sowieckiego, brytyjskiego lub amerykańskiego walczymy z hitlerowskim Wehrmachtem. W udostępnionym przez producenta demie zdobywamy normandzkie miasteczko Sainte-Mere-Eglise. Walczymy w szeregach amerykańskiego 506 pułku spadochronowego i razem z kolegami oczyszczamy zabudowania z niemieckich żołnierzy.

Zdobywamy stanowiska wrogiej artylerii przeciwlotniczej, które ostrzeliwują desantujących się Amerykanów. Drużyna osłania nas ogniem broni maszynowej, a dowodzący nią kapitan wskazuje kolejne cele. Płonące domy, przeorana pociskami ziemia i dobiegające zewsząd odgłosy walki tworzą niesamowity klimat prawdziwego pola walki.

TECHNIKALIA

Gra przypomina Medal of Honor, ale jest znacznie ładniejsza. Płonące budynki, odpryski pocisków dziurawiące tynk i porzucony sprzęt wyglądają jak prawdziwe. W każdej chwili wykorzystujemy porzuconą przez wroga broń, a utraconą energię uzupełniamy, korzystając ze znalezionych apteczek.

Drużyna wyśmienicie wspiera nas w walce. Zachwyca dbałość o detale. Natykamy się na przykład na niemiecki transporter opancerzony z oznaczeniem 21 Dywizji Pancernej, która naprawdę stacjonowała w rejonie amerykańskiego zrzutu.

WERDYKT

Call of Duty zapwiada się znakomicie. Dopracowana grafika, świetnie zaprojektowane misje i różnorodność frontów, na których walczymy, sprawiają, że ta gra będzie murowanym przebojem.

[1] Ang. Obowiązek wobec ojczyzny. Wymowa: kol of djuti

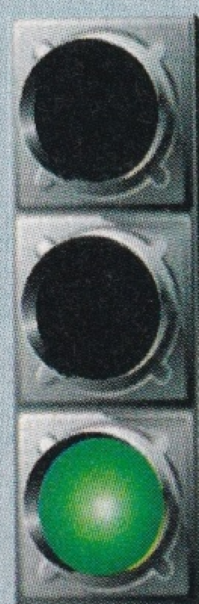




Call of Duty

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Infinity Ward
Polski wydawca	LEM
Data wydania	koniec 2003
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 700, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 32 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	PS2, Xbox, GameCube

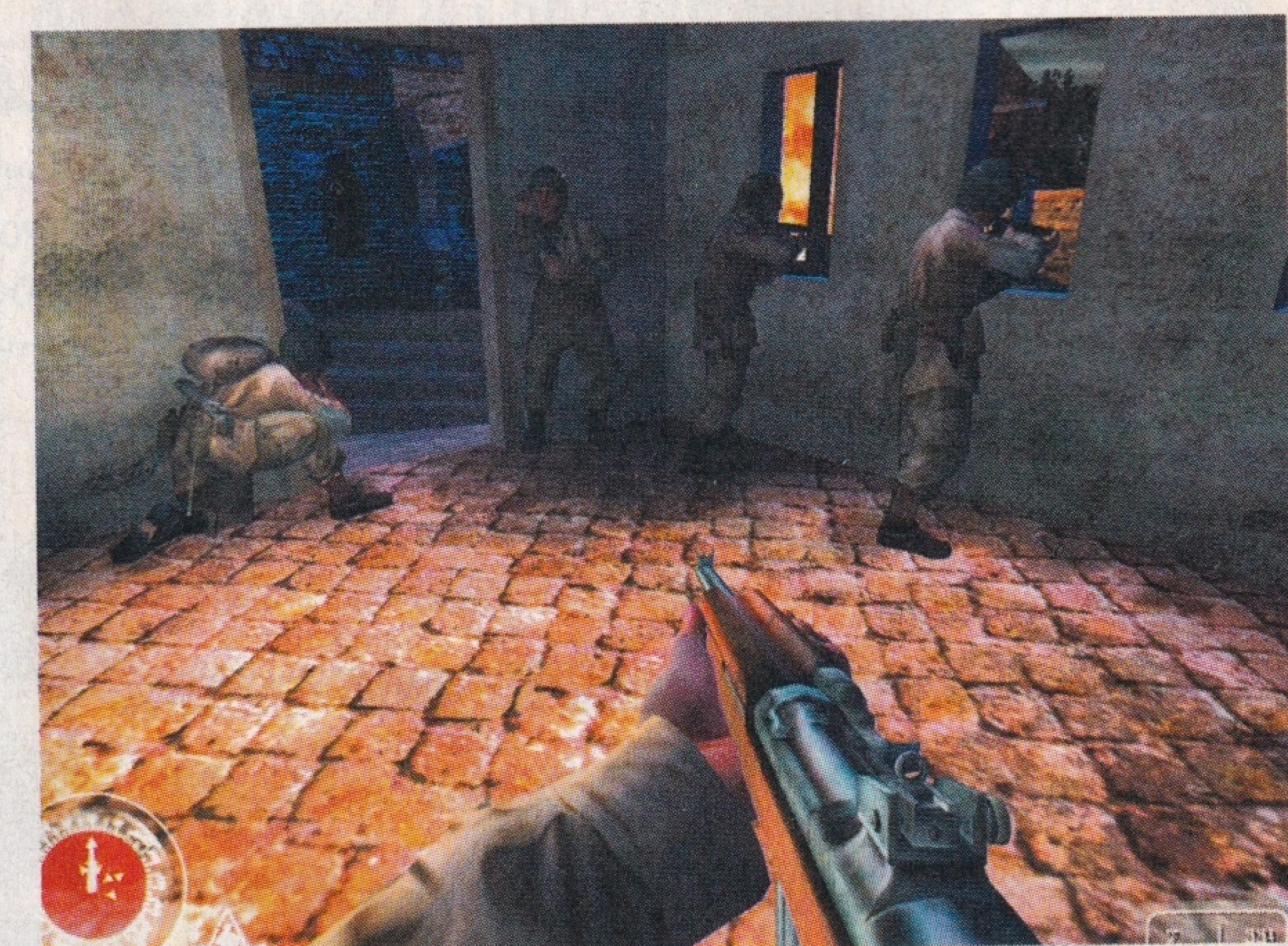
Prognoza:



celująca



W pierwszym zadaniu niszczymy flakpanzery, groźne stanowiska artylerii przeciwlotniczej



Nasza drużyna zachowuje się wspaniale. Żołnierze dobrze wykorzystują osłony i bardzo skutecznie prowadzą ogień w kierunku Niemców

Aquanox 2 Revelation[2]

Gra zręcznościowa | Za sześćset lat będziemy mieszkać na dnie oceanów. Ludzkość nie wyciągnęła jednak żadnych wniosków z apokalipsy i nadal toczy krwawe walki



TREŚĆ GRY

Wykonujemy misje w podwodnym świecie, odwiedzając miasta i rozbudowując swój arsenał. Pływamy podwodnym myśliwcem i walczymy z hordami przeciwników, używając rozmaitych broni: działek zwykłych i plazmowych, torped oraz urządzeń do paraliżowania systemów elektronicznych wroga.

Pomiędzy misjami toczymy dialogi z napotkanymi postaciami, zagłębiając się w mroczny świat podwodnych imperiów i zawikłanych intryg. Za wykonane zadania dostajemy premie: broń oraz ulepszenia statku. W miarę rozwoju akcji otrzymujemy nowe maszyny.

TECHNIKALIA

Grafika jest ładna, ale zbyt monotonna. W mrokach głębin widać tylko usiane pagórkami dno, plamę światła u góry, skąpo rozsiane tu i tam instalacje oraz jednostki pływające. Najciekawiej prezentują się efekty strzałów i wybuchów.

WERDYKT

Konstrukcja misji jest zbyt mało urozmaicona. Pływanie pomiędzy punktami nawigacyjnymi i bezustanne strzelanie do napotkanych przeciwników szybko się nudzi. Gra jednak wciąga za sprawą ciekawie zaprojektowanej fabuły.

[2] Ang. Wodna noc: Objawienie

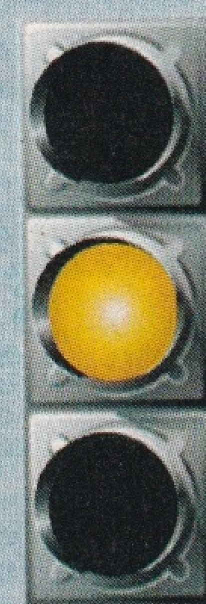


Poprzednia część urzekała bogactwem kolorów, tym razem autorzy postawili na realizm. Walki w brunatnej wodzie są mniej wciągające

Aquanox 2: Revelation

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	JoWooD Productions
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	jeszcze nieznana
Przewidywana cena	jeszcze nieznana
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	P4 1 GHz, 256 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymag 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	dobra
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dostateczna

LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER™

MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ W WIELKIM STYLU!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99,90 ZŁOTYCH



Razem z grą otrzymasz kartę pomocy podręcznej!



2 CD

POZNAJ NOWĄ GRĘ RPG TWÓRCÓW TAKICH PRZEBOJÓW JAK: FALLOUT, BALDUR'S GATE CZY ICEWIND DALE. MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ Z KOLEJNYM KLASYCZNYM RPG. JEŚLI LUBISZ NAPRAWDĘ DOBRĄ ZABAWĘ, TO MUSISZ ZAGRAĆ W LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER!

SPECJALNIE NA ŻYCZENIE GRACZY! DO WYBORU: ORYGINALNA WERSJA ANGIELSKA LUB POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!







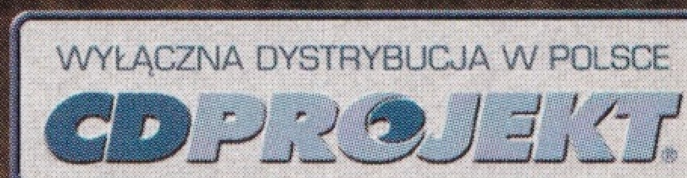


JUŻ W SPRZEDAŻY!









Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough[1]

[1]Ang. Order zasługi: Atak aliantów – Przełamanie. Wymowa: medal of onor: elajd esolt brejkfru. Medal of Honor to najwyższe odznaczenie przyznawane amerykańskim żołnierzom

Dodatek do gry zręcznościowej | Kto nie idzie naprzód, ten się cofa. To przysłowie sprawdza się zarówno na wojnie, jak i w świecie gier komputerowych

TREŚĆ GRY

Znów przenosimy się w czasy drugiej wojny i jako amerykański sierżant walczymy z hitlerowską machiną wojenną. Tym razem autorzy wysyłają nas do Afryki Północnej i Włoch, między innymi pod Monte Cassino.

Rozgrywka nie zmieniła się od czasów Allied Assaulta. Mamy wprawdzie nowe bronie i wydarzenia podczas misji, ale nie sposób oprzeć się wrażeniu, że już to wszystko widzieliśmy. Jazda czołgiem była w Spearheadzie, aleja snajperów w Allied Assaulcie. Ten dodatek to odgrzewany kotlet. Jedyny nowatorski element to przejście przez pole minowe z wykrywaczem w garści. Niestety jest za krótki i wciśnięty do gry na siłę. Nie poprawiono zachowania drużyny, która w każdej misji ginie już po kilku chwilach.

TECHNIKALIA

Grafika nie zmieniła się ani na jotę. Burza piaskowa wygląda efektownie, ale mina nam rzednie, gdy widzimy tych samych żołnierzy, z którymi walczyliśmy w podstawowej wersji gry. Kłują w oczy siermiężne modele czołgów. Na pochwałę zasługuje dopracowanie nowych typów broni, ale ten element ginie w morzu przeciętności.

WERDYKT

Wbrew tytułowi ten dodatek nie jest przełomowy. Od premiery Allied Assaulta sztuka tworzenia gier poszła naprzód, a seria stoi w miejscu. To sprawna robota, ale wypada blado na tle nadchodzącego Call of Duty.



–Teraz wy, żołnierzu, spróbujecie trafić niemieckiego generała prosto w szczękę z thompsona. Tylko bez żadnych oszustw!

MoH AA – Breakthrough

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Electronic Arts
Polski wydawca	Cenega Poland
Data wydania	listopad 2003
Przewidywana cena	69 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PIII 600, 128 MB RAM
Obsługa akceleratora	jest, wymaga 16 MB
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 20 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	średnia
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dostateczna

Chicago 1930[2]

[2]Miasto w USA znane z bezwzględnych mafijnych porachunków na przełomie lat 20. i 30. ubiegłego wieku. Wymowa: czikago

Gra strategiczna | Walczymy o władzę albo o porządek. A to, jak walczymy, zależy od tego, o co walczymy – mafioso używa tej samej broni, ale innych metod niż policjant

To jest napad! Zapakuj wszystkie żelki do torebki i połóż powoli na ladzie

Wbrew pozorom widzimy tylko te pomieszczenia, w których mamy swoich ludzi. Ustawiamy ich tak, by nie dali się zaskoczyć

TREŚĆ GRY

Trafiamy do Chicago pod rządami gangstera Hanka O'Neila. Jako mafioso Jack Beretto dołączamy do bandy don Falcone'a, by walczyć o jego dominację w przestępczym światku.

Zabijamy konkurentów, kradniemy, wymuszamy okupy i walczymy z policją. Jeśli opanowujemy miasto, gramy później jako Edward Nash, policjant ze specjalnej jednostki do walki z przestępczością zorganizowaną. Prowadząc kolejne śledztwa, dostarczamy dowodów na działalność mafii i rugujemy ją z ulic.

Policjantom nie wolno strzelać pierwszym. Gangsterów aresztujemy wtedy, gdy przesłuchujemy świadków i mamy niezbite dowody winy przestępców. W przerwach między akcjami szkolimy ludzi i uzbrajamy ich.

TECHNIKALIA

Otrzymana przez nas wersja beta ma jeszcze sporo niedociągnięć. Zabite lub ogłuszone postacie padają w jeden sposób. Przeciwnicy nie widzą nas, nawet gdy stoimy 10 metrów od nich. Dzięki temu załatwiamy zbira trzymającego tommyguna, zachodząc go od tyłu i zadając cios nożem. Z drugiej strony skuteczność broni zależy od miejsca, w które celujemy.



Miasto podzielone jest na strefy, w których zdobywamy wpływy

WERDYKT

Po usunięciu błędów z wersji beta gra ma szansę być świetna. Zadania są interesujące i złożone. Pozornie prosty rozkaz okazuje się początkiem niebezpiecznej i długiej przygody. W dodatku sami decydujemy o kolejności wykonania misji.

Chicago 1930

INFORMACJE O PRODUKCJI	
Producent	Spellbound Studios
Polski wydawca	CD Projekt
Data wydania	grudzień 2003
Przewidywana cena	29,99 zł
SYSTEM	Win 98/Me/2000/XP
Wymagania sprzętowe	PII 233, 64 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza:



dobra

Piraci z Karaibów



Gra zręcznościowa | Bezana szot wybieraj, prawy foka szot luz! – z takim okrzykiem ruszamy do walki przeciw piratom grasującym po Karaibach. Ale wcześniej sprawdzamy, czy ta łajba aby nie cieknie

Ściągawka na stronie 56

TREŚĆ GRY

Na ekranach polskich kin od pewnego czasu triumfy święci film Piraci z Karaibów: Klątwa Czarnej Perły z Orlando Bloomem i Johnnym Deppem w rolach głównych. Został uznany za jeden z najlepszych obrazów z tego nieco zapomnianego gatunku i zebrał doskonałe recenzje. Gra pojawiła się niemal równocześnie z premierą kinową i to w polskiej wersji.

Wcielamy się w młodego korsarza Nathaniela Hawka. Korsarze w odróżnieniu od piratów nie działali nielegalnie – chociaż oficjalnie nie należeli do żadnej floty, współpracowali jednak z określonym krajem, łupiąc bezlitośnie jego wrogów. Przygodę rozpoczynamy na angielskiej wyspie Oxbay, gdzie przybiliśmy po przeżyciu silnego sztormu. Chcemy sprzedać zawartość ładowni i nająć nowych marynarzy, którzy zastąpią zmytych z pokładu przez fale. Niestety zaraz po opuszczeniu portu widzimy, jak Francuzi atakują wyspę i zajmują miasto. Naszym pierwszym zadaniem jest poinformowanie gubernatora sąsiedniej wyspy o tym, co się stało.

Piraci z Karaibów to połączenie gry przygodowej i zręcznościowej – przemierzamy mały archipelag, handlując, tocząc walki z piratami i wykonując liczne misje zlecane nam przez spotykanych ludzi. Pływamy od portu do portu, szukając przygody i łatwego zarobku. W każdym mieście zaglądamy do tawerny, gdzie wysłuchujemy lokalnych plotek, reperujemy uszkodzony statek w stoczni i oczywiście składamy wizytę gubernatorowi, który czasem zleca nam jakieś dodatkowe zadanie.

Okoliczności niekiedy zmuszają nas do zapuszczenia się w dżunglę otaczającą miasta. Czyhają tam niebezpieczeństwa, takie jak rozbójnicy czy żywe szkielety, z którymi radzimy sobie, walcząc szablą i strzelając z pistoletu. Poznawanie wysp to najnudniejsza część gry. Ze znużeniem obserwujemy, jak nasz bohater truchtem przemierza okolicę, a przeciwników najczęściej omijamy, bo nie mamy szans w starciu.

Otwarte morze to zupełnie inna sprawa. Naszym statkiem (później małą flotą) sterujemy na ogólnej mapie,

Od stania z założonymi rękami przygoda nie posunie się do przodu. A na Karaibach mamy jeszcze kupę do zrobienia!

na której widać wszystkie osiem wysp archipelagu. Gdy spotykamy inne statki, przechodzimy do ujęcia z bliska – tu wydajemy rozkazy naszym kompanom i kierujemy okrętem flagowym. Strzelamy z dział, starając się uszkodzić elementy statku wroga (żagle, kadłub), a potem, jeśli uznajemy to za stosowne, przystępujemy do abordażu. Zdobyte statki zatrzymujemy, sprzedajemy albo zatapiamy. Bitwy morskie są pasjonujące, widać, że w nie właśnie autorzy włożyli najwięcej serca.

Piraci z Karaibów mają wiele elementów gry fabularnej. Nasza postać jest opisana szeregiem współczynników, które podnosimy, zdobywając punkty doświadczenia za udział w walkach, wykonywanie misji oraz za nawigowanie w trakcie burzy. Dodatkowo nasze umiejętności uzupełniane są przez najmowanych do pracy oficerów. Dzięki nim celniej strzelamy i lepiej nawigujemy. Oficerowie pomagają również w walkach na lądzie, a także towarzyszą w podróżach po wyspach.

Niestety Piraci z Karaibów to gra niedopracowana i nieprzemyślana. Oto przykład – kończymy rozmowę z córką angielskiego gubernatora. Przechodzimy kilka kroków i rzuca się na nas banda rozbójników, którzy na oczach panienki robią z nas i kompanów szaszłyki. Nie byłoby w tym może i nic dziwnego, gdyby nie to, że córce gubernatora towarzyszy dwóch rosłych żołdaków, a nasz bohater to prawa ręka jej ojca!

Fatalnym, utrudniającym żeglugę błędem jest wariujący bom. Otóż wbrew prawom fizyki ma on tendencję do przesuwania się na nawietrzną – stronę, z której wieje wiatr. Każdy, kto choćby trochę zna się na żeglarstwie, patrzy na to ze zgrozą i politowaniem.

Takich denerwujących błędów jest więcej, ale w ogólnym rozrachunku nie psują nam zabawy. Pomimo wszystkich swoich niedostatków Piraci z Karaibów to znakomita gra. Doskonały scenariusz wciąga nas w wir wydarzeń, których centrum jest tajemnicza mapa skarbów. Rozbudowany wątek fabularny sprawia, że przywiązujemy się do naszej postaci, zwłaszcza że podnoszenie parametrów ma widoczny wpływ na sprawność w walce.

TECHNIKALIA

Najmocniejszą stroną gry jest wspaniała grafika. W żadnej innej grze nie widzieliśmy tak pięknej i dopracowanej wody. Gdy walczymy lub pływamy w pobliżu wysp, wrażenia są po prostu oszałamiające. Widoki zachodzącego słońca odbijającego się w obrośniętej palmami zatoczce czy imponującego sztormu z zacinającym deszczem i kilkumetrowymi falami sprawiają, że czujemy się naprawdę jak na Karaibach.

Wszystkie odwiedzane miasteczka mają własny charakter i choć wnętrza budynków bywają do siebie podobne, to kręte uliczki wyglądają inaczej na każdej z ośmiu wysp. Niewiele gier zyskuje tak wiele dzięki dobrej oprawie – tu klimat został osiągnięty dzięki dopracowanej grafice i przyjemnej, spokojnej muzyce płynącej z głośników. Oprawa ma także jeszcze jedną cechę – wpływa kojąco na skołatane nerwy spokojnym tempem i muzyką.

Gra powstawała z myślą także o konsoli Xbox i nosi niestety piętno konsolowego sterowania. O ile walki morskie toczymy bez problemu, o tyle poruszanie się na piechotę może doprowadzić do szału nawet spokojnych ludzi. Chodzimy tylko do przodu i do tyłu – nie przewidziano możliwości chodzenia w bok! Aby rozejrzeć się po okolicy, musimy się więc zatrzymać. W wypadku, gdy goni nas czterech piratów, staje się to wyjątkowo trudne.

STEROWANIE

Na morzu
- W/5 – podniesienie/opuszczenie żagli
- A/D – skręt w lewo/w prawo
- Spacja – strzał, przejście do ekranu żeglugi
- Enter – otworzenie menu
- F3 – szybka akcja
- + na klawiaturze numerycznej – przyspieszenie upływu czasu

Na lądzie
- Lewy przycisk myszy – do przodu
- Prawy przycisk myszy – do tyłu
- Spacja – wykonanie ataku
- ctrl – zablokowanie ciosu
- shift – bieg
- Z – uniknięcie ciosu
- Q – strzelanie

PIRACI Z KARAIBÓW RZĄDZĄ W KINACH

Film Gore'a Verbinskiego to odważne przedsięwzięcie. Od czasów efektownej klapy Piratów Romana Polańskiego pirackiego tematu unikały wszystkie wielkie wytwórnie Hollywood. W końcu jednak ktoś podjął słuszną decyzję o reanimacji zapomnianego gatunku.
Oprócz tytułu film nie ma prawie nic wspólnego z grą. Historia kręci się wokół statku Czarna Perła, na którym pływał kiedyś kapitan Jack Sparrow (w tej roli nadzwyczajny Johnny Depp). Został z niego usunięty przez swych kompanów, którzy tak później pohulali, że za karę zamienili się w zombi i teraz terroryzują Karaiby.
Gdy napadają na miasto Port Royale i porywają córkę gubernatora, kapitan Sparrow wraz z młodym kowalem Willem (w tej roli Orlando Bloom znany lepiej jako Legolas) wyrusza w pościg. To oczywiście okrutny skrót tego, co rzeczywiście dzieje się w filmie, bo fabuła jest wielowątkowa i skomplikowana, zresztą tak samo jak w grze.


Kreacja Johnny'ego Deppa jest rewelacyjna. Mamy nadzieję, że Amerykańska Akademia Filmowa będzie o tym pamiętała podczas przyznawania Oscarów!

FOT.: FORUM FILM

PRZEBIEG GRY



1 W portach odpoczywamy i naprawiamy statek. Aby sprawnie przemieszczać się pomiędzy głównymi budynkami, korzystamy z opcji szybkiej podróży



2 Tawerna to centrum kulturalne portu. Tu słuchamy plotek, odpoczywamy, werbujemy marynarzy i oficerów. Szynkarz miewa dla nas proste misje do wykonania



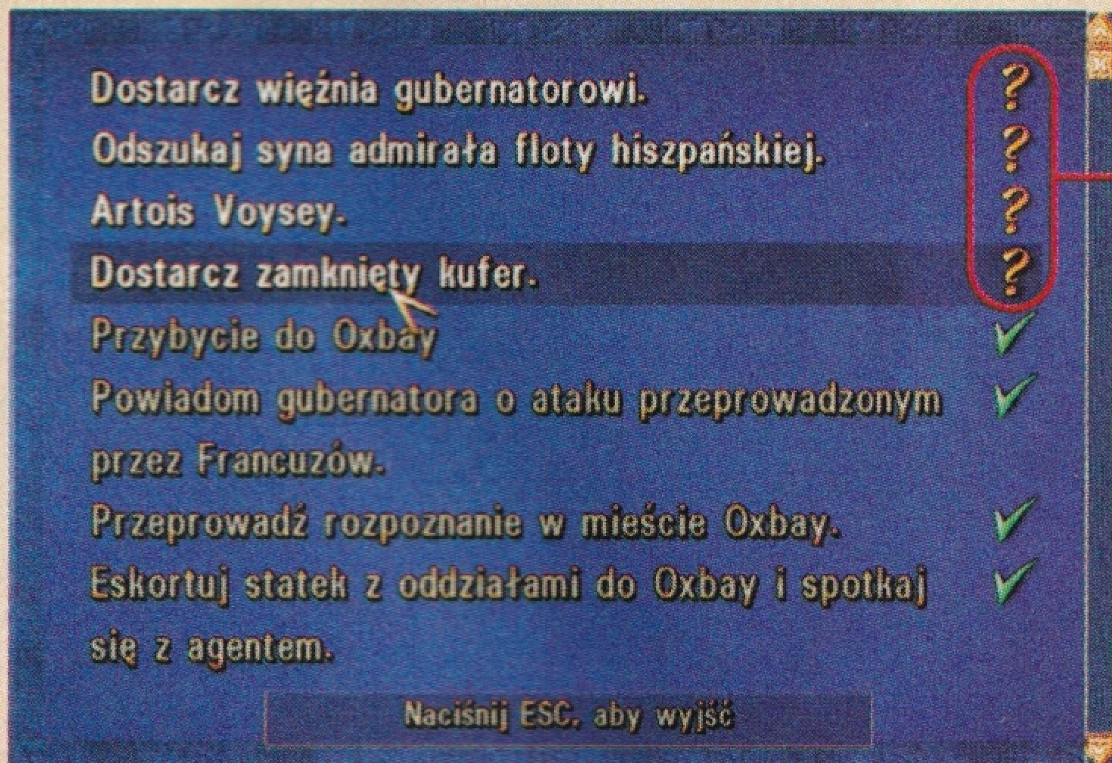
3 Początkowo pieniądze najszybciej zarabiamy na handlu. Odwiedzamy lokalnego handlarza i robimy zakupy. U niego nabywamy też amunicję do dział



4 Sprawdzamy, jakie towary eksportuje, a jakie sprowadza wyspa. Zgrywamy je z wykonywanymi misjami i kupujemy towary pożądane w punkcie docelowym



5 Zawsze odwiedzamy gubernatora. Jeśli stosunki z jego krajem układają nam się dobrze, otrzymujemy od niego dodatkowe misje. Często spotykamy też u niego kogoś, kto zleca nam zadanie



6 Wszelkie informacje dotyczące zleconych nam zadań znajdujemy w dzienniku misji. Po kliknięciu na misję czytamy dokładny opis wydarzeń z nią związanych. Znaki zapytania oznaczają zadania do wykonania



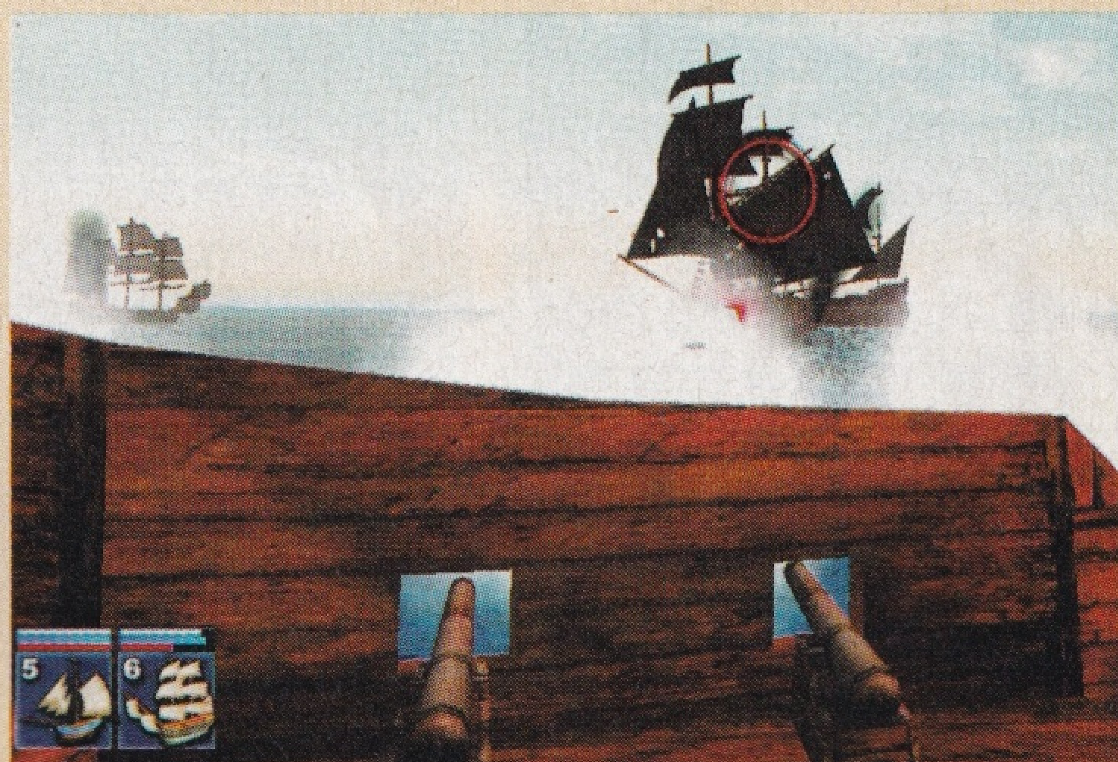
7 Wypływamy z portu. Rozglądamy się, delektując się pięknem okolicy. Uczymy się żeglować, zawsze patrząc na wskaźnik kierunku wiatru. Korzystamy z menu podręcznego, by przenieść się na mapę główną



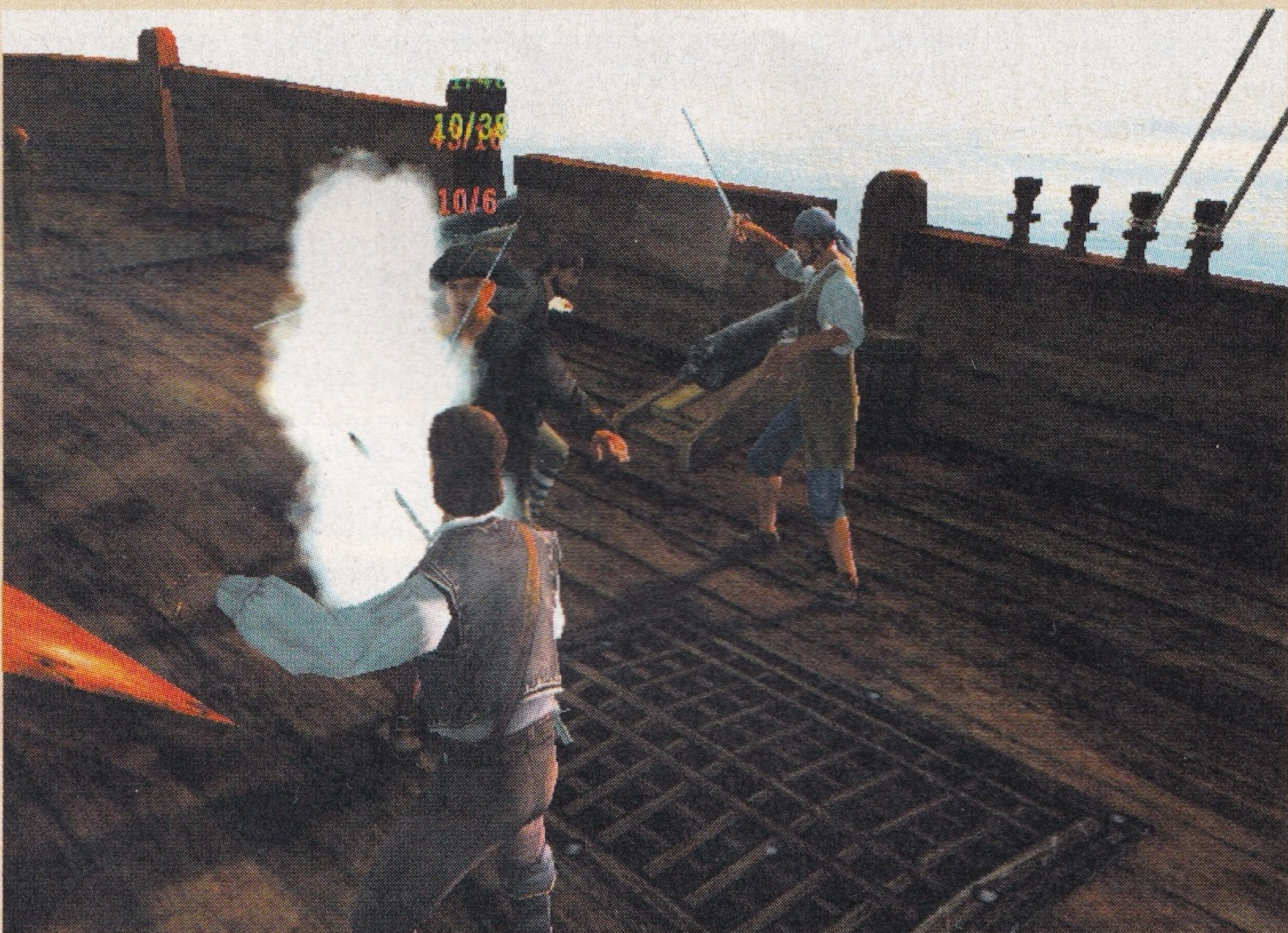
8 Podróżujemy, korzystając z mapy, na której widzimy cały archipelag. Uważamy na sztormy i pirackie statki pływające po okolicy. Gdy przybliżamy obraz do naszego statku, widzimy bandery innych jednostek



9 Czasem walki nie daje się uniknąć. W zależności od tego, co chcemy zrobić ze statkiem (zatopić czy zdobyć), używamy amunicji różnego rodzaju. Zwracamy uwagę na zasięg naszych dział



10 Włączamy perspektywę pierwszej osoby, aby korzystać z lunety i samodzielnie strzelać z dział. Lepiej jednak wynająć dobrego kanoniera i pozostawić mu celowanie. Jego umiejętności sumują się z naszymi

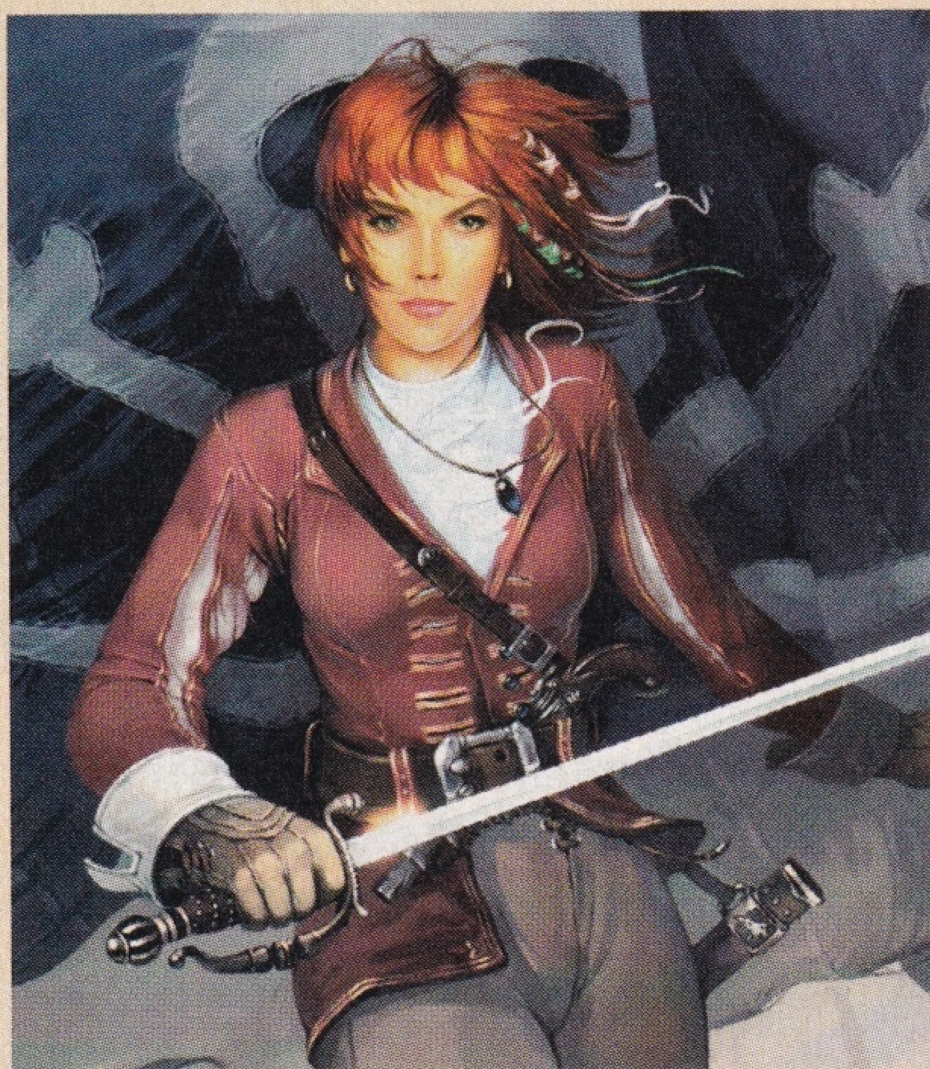


11 Jeśli chcemy zdobyć wrogi statek, najpierw ostrzeliwujemy go kartaczami, by przetrzebić załogę, a potem przystępujemy do abordażu. Walka jest niebezpieczna i łatwo w niej stracić oficerów, ale też wiele jest do zdobycia: towary i statek



12 Gdy zdobywamy dość punktów doświadczenia, wskakujemy na wyższy poziom. Podnosimy podstawowe cechy oraz wybieramy dodatkowe umiejętności, dzięki którym bohater staje się lepszym strzelcem, szermierzem lub wilkiem morskim

BURZLIWE DZIEJE ROSYJSKICH PIRATÓW



Ostre dziewczyny występują zarówno w filmie, jak i w grze. Tego nie trzeba było przerabiać

Piraci z Karaibów przez niemal cały cykl produkcyjny nazywali się Sea Dogs 2. Gra Sea Dogs stworzona przez rosyjskich programistów z firmy Akella odniosła wielki sukces. Każdy skrawek informacji dotyczący jej kontynuacji był natychmiast wychwytywany przez fanów, tym bardziej że to, co widzieliśmy na obrazkach, robiło kolosalne wrażenie. W pewnym momencie wydawca gry, firma Bethesda nawiązała kontakty z wytwórnią Disneya i zmieniła Sea Dogs 2 w Piratów z Karaibów. Posunięcie ze wszech stron słuszne, bo dzięki współpracy z wielką wytwórnią programiści otrzymali dostęp do doskonałych materiałów referencyjnych. Disney zupełnie nie ingerował w to, jaką grę robili Rosjanie. Wprowadzenie legendy Czarnej Perły do niemal gotowej gry było proste, ale jak widać Disney wymógł jedno – premiera tytułu musiała zgrać się z filmową. Niestety grze nie wyszło to na dobre, przez co otrzymaliśmy produkt nie wykończony i nie do końca przemyślany.

Autorzy nie przewidzieli możliwości odwrócenia pionowej osi myszy, więc część graczy przejdzie drogę przez mękę, zanim opanuje sterowanie na tyle, by nie wpadać na ściany i zwracać się przodem w kierunku atakujących przeciwników.

Na dodatek jeśli mamy duży monitor, bardzo denerwują nas olbrzymie litery i ikony towarów dopasowane do niskiej rozdzielczości ekranu telewizora. W pierwszej chwili odruchowo odsuwamy się od monitora, czytając gigantyczne napisy. Szkoda, że twórcom nie chciało się włożyć trochę więcej pracy w pecetową wersję gry. A może po prostu zabrakło czasu?

POLSKA WERSJA

Polska wersja prezentuje się słabo. Od razu widać, że osoba tłumacząca nie znała kontekstu przekładanych tekstów. Przez to mamy takie kwiatki, jak wcześniej wspomniana rozmowa z córką gubernatora, w której bohater nie dość, że odzywa się wyjątkowo niegrzecznie, to jeszcze zachowuje się jakby rozmawiał z mężczyzną! Niestety takich wpadek jest więcej: kolejnym przykładem jest rozmowa z właścicielką tawerny na pirackiej wyspie.

Nieliczne kwestie mówione pozostały po angielsku. Nie przeszkadza to wprawdzie we wczuciu się w klimat, ale przydałyby się dokładniejsze testy polskiej wersji gry.

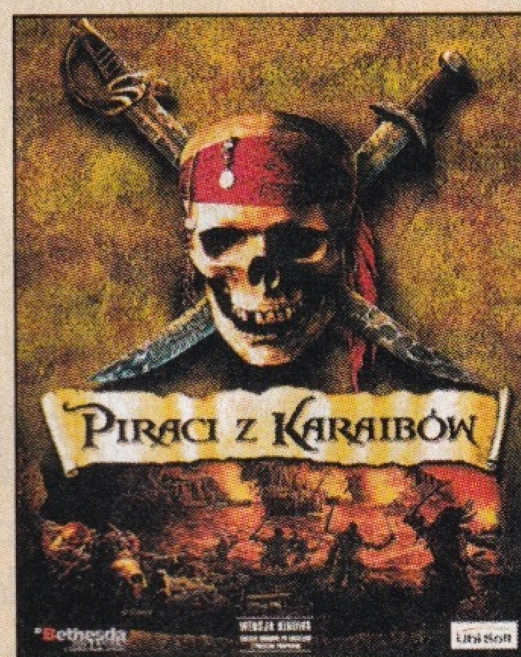
WERDYKT

To kolejna gra, która ucierpiała z powodu przedwczesnego wydania ze względu na kinową premierę. Szkoda, że autorzy nie popracowali nad nią jeszcze z pół roku i nie poprawili licznych absurdów. W grze o piratach wpadka ze źle ustawiającym się bomem zakrawa na ponury żart.

Ale pomimo wielu błędów Piraci z Karaibów to bardzo dobra gra. Warstwa fabularna jest doskonała, zaś misje – ciekawe i wciągające. Kluczowe dla rozgrywki bitwy morskie wykonano wręcz wzorowo – wyglądają imponująco! Pomimo że bardzo często denerwujemy się niedopatrzeniami, czerpiemy z zabawy niekłamaną przyjemność. To jedna z najciekawszych i na pewno najładniejsza gra piracka. Umila nam oczekiwanie na nową odsłonę klasycznych Piratów, którą szykuje ojciec gatunku – Sid Meier.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Piraci z Karaibów



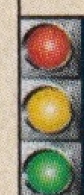
Producent: Disney Interactive/Bethesda Softworks
Wydawca w Polsce: CD Projekt





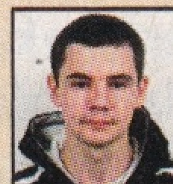
platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	jest
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**4,61**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	polski/angielski	3
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**mierna**	**2,00**
Sterowanie	3,0%	mierne	2
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	mała	2
Zapis stanu gry	1,0%	tylko w niektórych miejscach	3
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**3,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	niegrywalne	1
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**3,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (2,6 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**4,41**
Punkty dodatnie/ujemne			

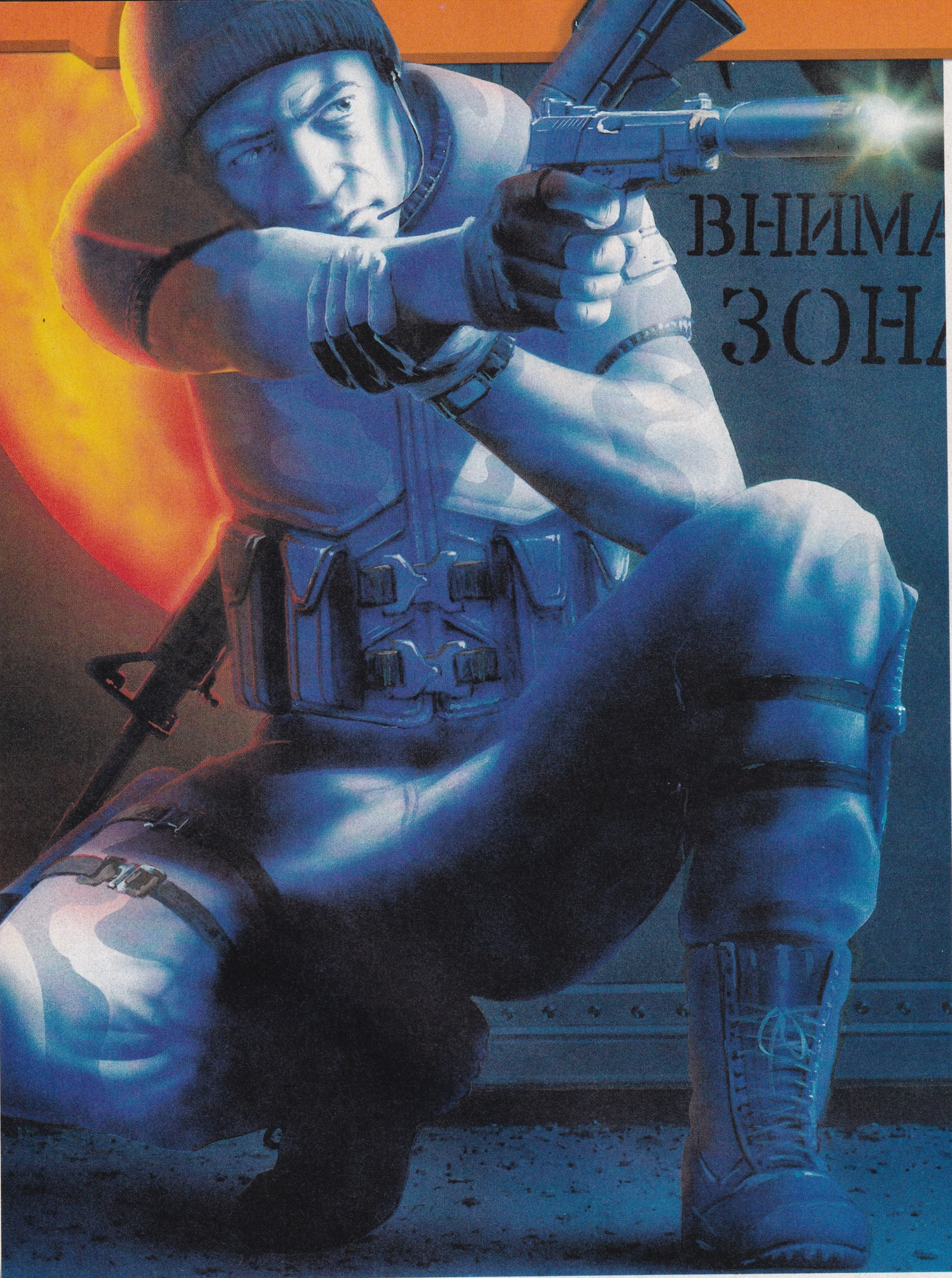


OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,41**
Cena/Jakość	**dostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**84 zł**	Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/4,41 = 22,65 = dostateczna	



Piraci z Karaibów, choć nie pozbawieni wad, bronią się świetną grafiką i doskonałą walką morską. To jedna z nielicznych gier o piratach i choćby dlatego warto ją zobaczyć Tadeusz Zieliński



Gra zręcznościowa | **Świat nigdy się nie dowie, że uratował go jeden agent, który powstrzymał tajemniczą, a przy tym potężną korporację przed wyhodowaniem armii zombie**

Ściągawka na stronie 62

Tajne kody na stronie 76

TREŚĆ GRY

Bohaterem gry jest Cole Sullivan, kanadyjski komandos z sił NATO. Zostaje wysłany na Ukrainę, gdzie ma wysadzić w powietrze ukrytą pod ziemią bazę. Prowadzone są tam prace nad zamianą ludzi w marionetki. Pozbawieni woli osobnicy stają się idealnymi żołnierzami działającymi bez strachu i zadawania pytań. Historia napisana przez cenionego pisarza science fiction Rafała Ziemkiewicza zaskakuje ciekawymi zwrotami akcji. Niestety świetna fabuła streszcza się w zaledwie kilku dialogowych sekwencjach.

O armii żywych trupów czytamy, ale nigdy z nią nie walczymy. Choć w bazie roi się od zombich, to z reguły leżą one bezbronne na łóżkach. Jeżeli są już w cokolwiek wyposażone, to w rusztowania z kroplówką, z którymi smętnie suną po korytarzach sal szpitalnych, całkowicie ignorując naszego bohatera. Szkoda, że zabrakło elementu walki z siłami nadprzyrodzonymi, chociaż dla niektórych graczy może to stanowić atut, a nie wadę.

Misje są nieco zbyt podobne do siebie: odszukujemy windę, zjeżdżamy poziom niżej i udajemy się do wskazanego punktu. Tam czeka na nas komputer, człowiek lub sprzęt oraz sekwencja dialogowa posuwająca

Gorky Zero
Fabryka niewolników

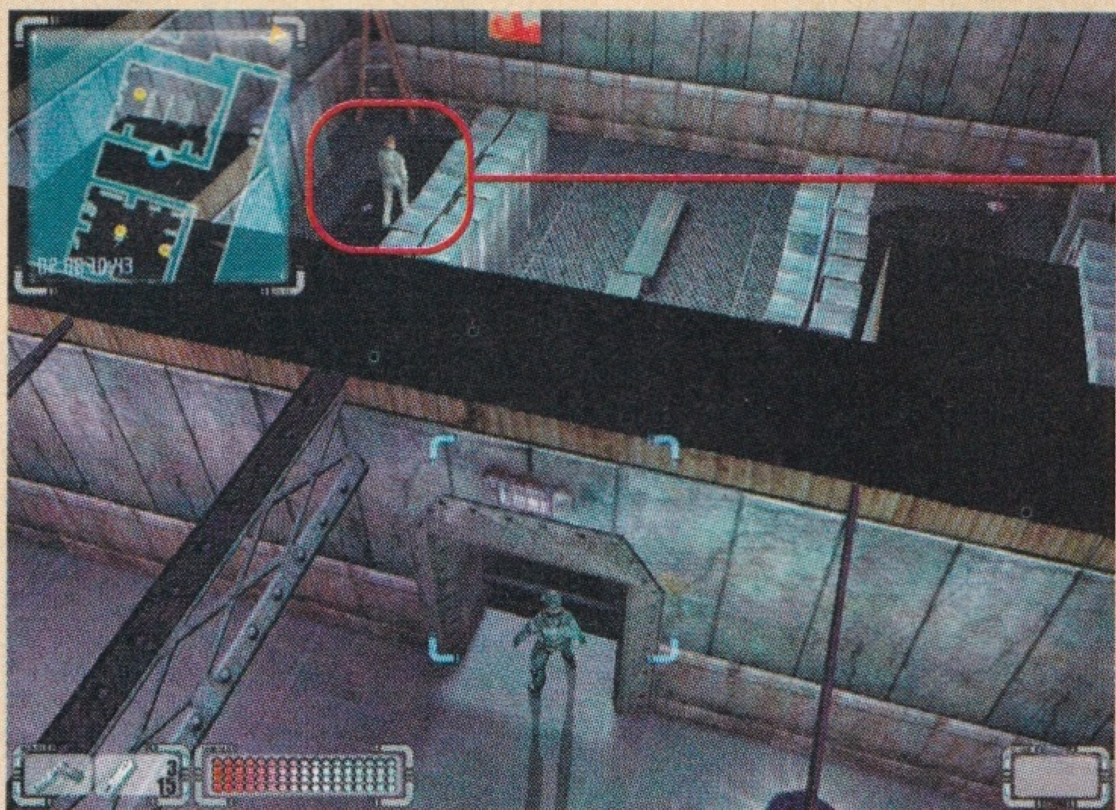
akcję do przodu. Podstawowymi przeszkodami są zamknięte drzwi, które otwieramy za pomocą komputerów stojących w odległych pomieszczeniach.

Zbyt rzadko trafiamy na nietypowe problemy, na przykład na komorę, do której siedzący za szybami strażnicy na nasz widok puszczają gaz. W grze przytrafiają się zaskakujące sytuacje – na przykład żołnierz zaskoczony podczas korzystania z toalety rzuca się w panice po broń. Brakuje dokładniejszych informacji o celu naszej misji, bo nic tak nie frustruje, jak karkołomne przemknięcie się za plecami wroga w ślepy zaułek. Z drugiej strony szczątkowe dane sprawiają, że lepiej wczuwamy się w rolę samotnego agenta. W większości zadań działamy po cichu i bez użycia siły, ale dość często eliminujemy wrogich strażników, by przejść poziom. Co ciekawe, niektórych zadań nie daje się skończyć bez zabijania przeciwników.

System walki został starannie opracowany. Atakujemy z ukrycia, bo strzał od tyłu kładzie wroga na miejscu, podczas gdy w starciu frontalnym z paroma strażnikami zużywamy apteczki szybciej niż naboje. Dzięki wychylaniu się zza węgła pokonujemy także wrogów patrzących w naszym kierunku. Pamiętamy o wykorzystaniu wyposażenia dodatkowego, takiego jak wabiki, dzięki którym oszukujemy strażników i znienacka ich atakujemy.

Na planszach znajdujemy sekretne miejsca, ale są one mało urozmaicone. Są to albo kanały wentylacyjne, którymi przedostajemy się nad głowami strażników, albo komputery zawierające dodatkowe informacje o wydarzeniach w bazie. Teksty bywają intrygujące, na przykład jeden opisuje wynaleziony w bazie gaz, podejrzanie przypominający skutkami działania ten użyty podczas niesławnej akcji antyterrorystycznej w moskiewskim teatrze na Dubrowce.

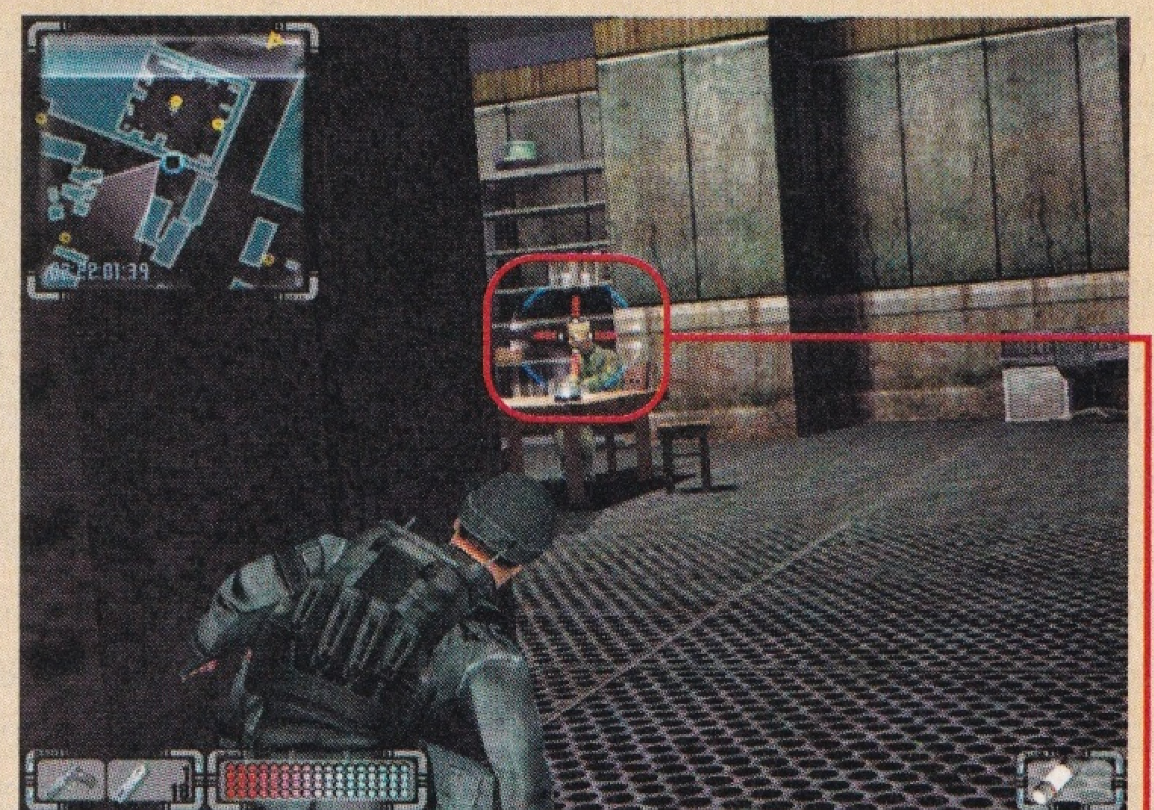
PRZEBIEG GRY



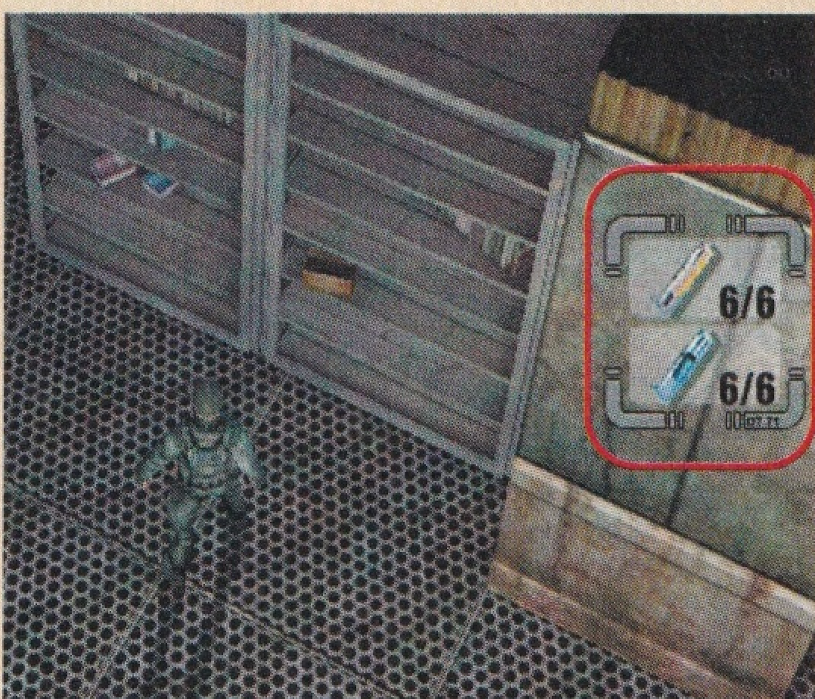
1 Akcję oglądamy zza pleców bohatera, a cały teren jest odsłonięty. Dzięki temu widzimy wrogów na długo, nim dostrzegają nas i spokojnie planujemy działania



2 Najskuteczniejsze są trafienia w przeciwników, którzy nie spodziewają się ataku. Oddany w plecy strzał z bliska jest niemal zawsze śmiertelny



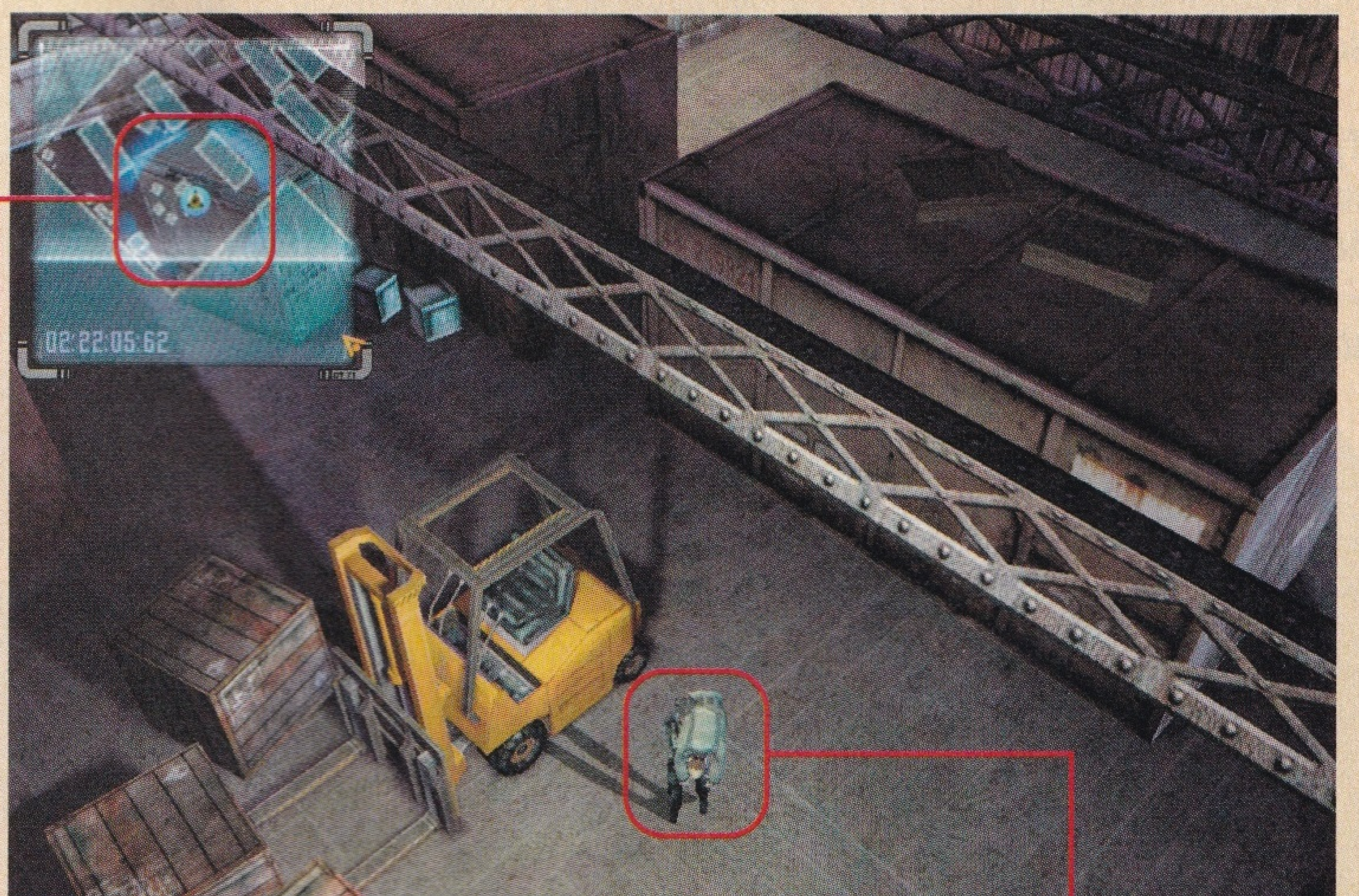
3 W grze mamy też tryb dokładnego celowania. W trybie tym po cichu zabijamy wrogów nawet od przodu, wychylając się zza ściany i celując w głowę



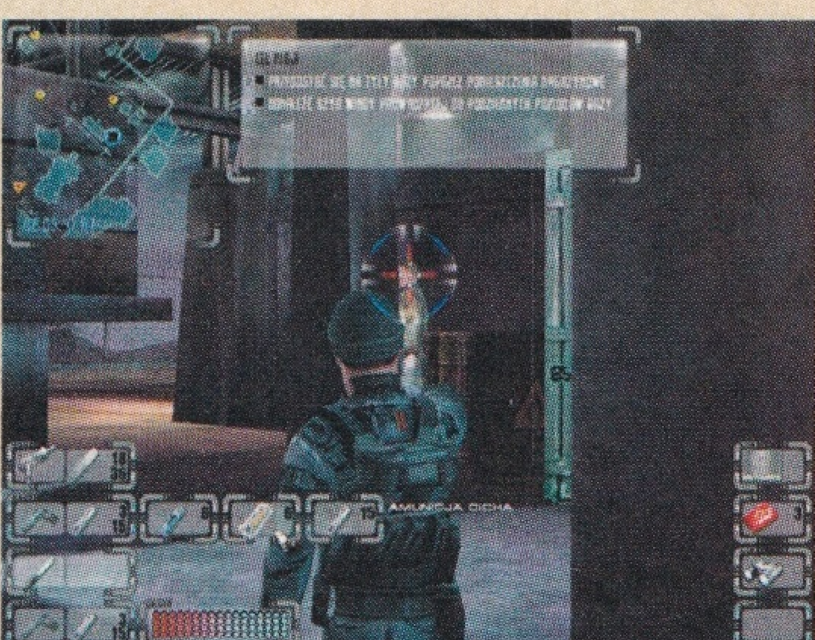
4 Gdy zwłoki lub szafki otacza niebieska obwódka, pojawia się opcja przeszukania. Wybierając ją, widzimy listę przedmiotów



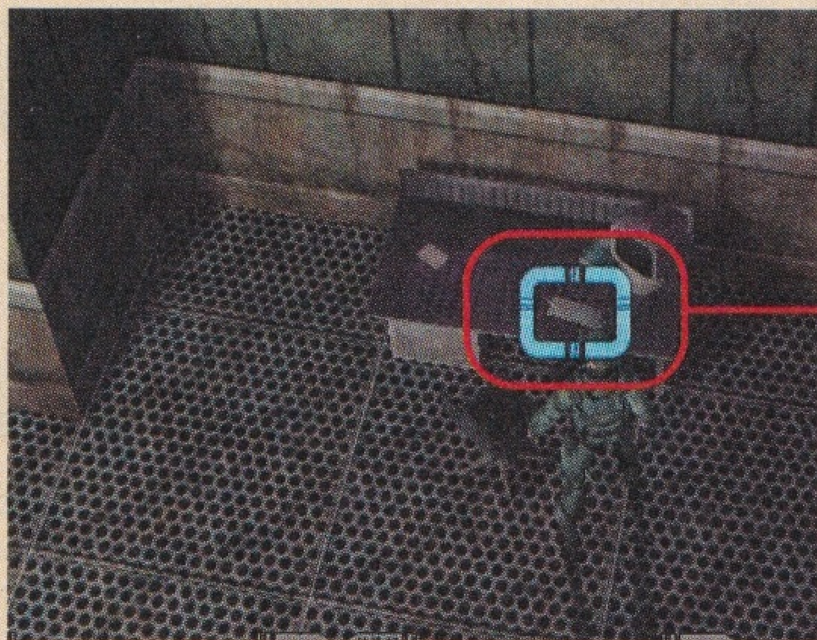
5 W akcji używamy gadżetów. Aktywujemy w pobliżu skupiska strażników wabik. Gdy wrogowie sprawdzają hałas, mijamy ich



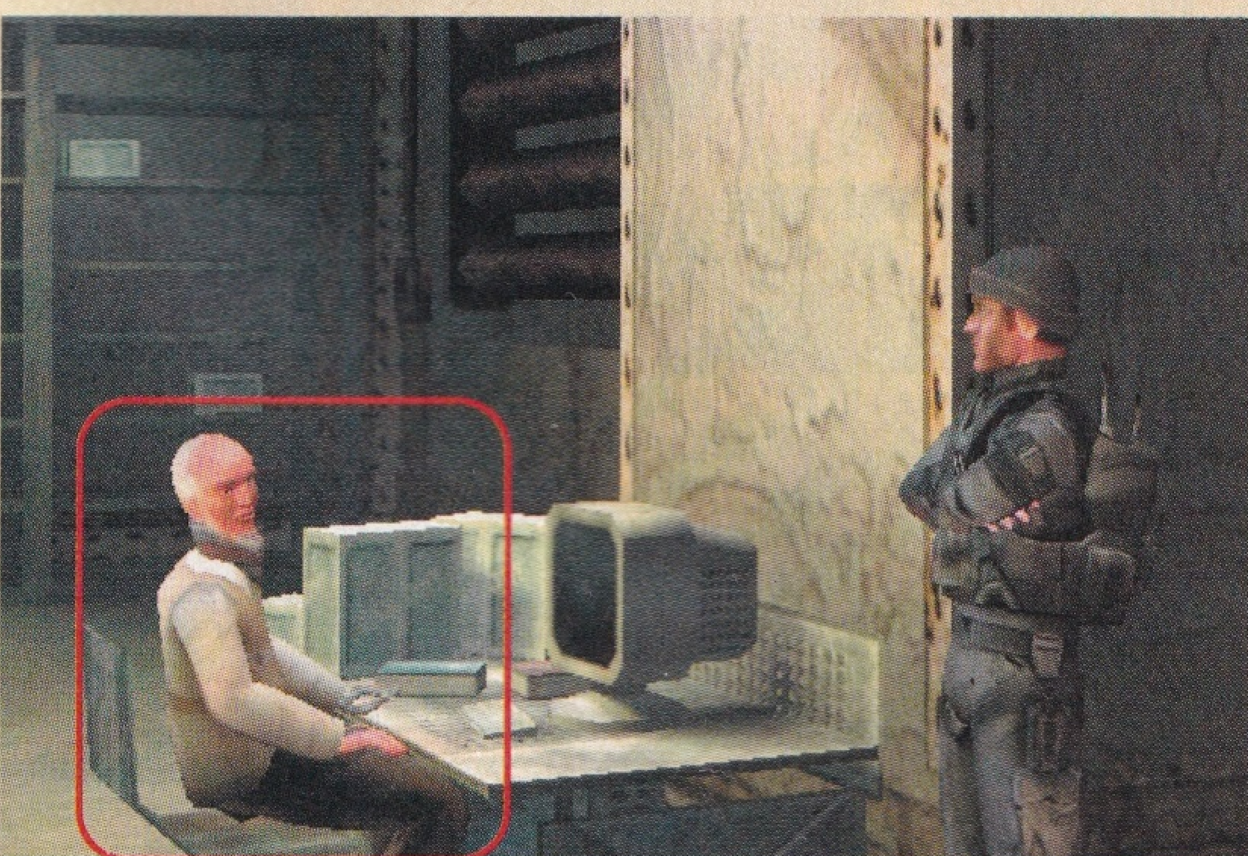
6 Po zabiciu wroga w miejscu, które patrolują inni, podnosimy trupa i chowamy go gdzieś, gdzie nie zostaje zauważony. Potrzebujemy na to czasu, bo zwłoki są ciężkie, a chodząc z nimi, robimy hałas, który słyszą strażnicy patrolujący teren



7 Uzbrojenie wybieramy w zależności od sytuacji. Do pistoletu ładujemy naboje zwykłe lub wyciszone



8 Gdy tylko mamy taką możliwość, włamujemy się do komputerów, by otwierać przejścia i zdobywać informacje



9 Po ukończeniu pierwszego etapu lądujemy w pułapce z gazem. Wyciąga nas z niej jeden z naukowców. Niestety nie udało mu się uratować naszego wyposażenia. Przez pewien czas pozostajemy bezbronni i musimy przemykać za plecami strażników



10 W szafce znajdujemy paralizator. Działa tylko w bezpośrednim zwarciu. Niecelnie użyty długo się ładuje, więc przeciwników podchodzimy po cichu. Sparaliżowanym strażnikom nie daje się zabrać broni, szukamy więc naszego sprzętu

Świetnie zaprojektowana jest mapa w rogu ekranu informująca, gdzie patrzą się wrogowie i czy są zaniepokojeni. Dobrze sprawdza się zastosowanie obwódki, która otacza ikonę bohatera i pokazuje, jak daleko słychać nasze kroki. Dzięki temu dokładnie wiemy, w którym momencie przestać biec, aby strażnicy nas nie usłyszeli.

TECHNIKALIA

Grafika zmienia się w miarę schodzenia na niższe poziomy bazy. Na powierzchni stoją drzewa i lampy. Jest to też niestety jedyny poziom ze zróżnicowaną wysokością – następne są płaskie. Wystrój poszczególnych miejsc w bazie dostosowano do ich przeznaczenia, na przykład trafiamy na poziomy wypełnione szpitalnymi łóżkami albo maszynami, wśród których przechadzają się notujący coś naukowcy. Najciekawsze są ostatnie etapy, gdzie w pomieszczeniach serwerowni i laboratorium oglądamy strzelające iskrami ściany oraz podłogi.


Typowa broń radzieckich żołnierzy – izraelskie uzi

Personel ma zróżnicowany wygląd. Spotykamy zarówno klasycznych żołnierzy, jak i modelowych rosyjskich zakapiorów: łysych, z brodą, w kamizelkach kuloodpornych. Poruszają się trochę sztucznie – szkoda, że przy produkcji nie użyto technologii motion capture.

Na uwagę zasługuje świetna muzyka dostosowująca się do tempa akcji. Dzięki niej wiemy o niebezpieczeństwie, zanim cokolwiek zauważamy.

Inteligencja przeciwników jest dobra. Usłyszawszy kroki, idą w podejrzane miejsce i dopiero widząc nas lub poległego towarzysza, wszczynają alarm. Atakując, chowają się za ścianami, by przeładować broń. Pracownicy cywilni wzywają pomoc lub uruchamiają alarm. Jeśli w pobliżu nie ma wojskowych, krzyczą, żeby do nich nie strzelać. W razie uruchomienia alarmu okoliczni zbrojni przeczesują teren, zaglądają także do pomieszczeń.

POLSKA WERSJA

Mocną stroną gry są znakomicie napisane dialogi – szczególnie podobały się nam podsłuchiwane rozmowy pracowników bazy. Gdy dwóch strażników narzeka na trudne życie pod ziemią, ich słowa brzmią przekonująco. Były policjant cieszy się z dużej i wypłacanej na czas pensji, ale martwi go też ciągłe przebywanie pod ziemią. Pociesza się perspektywą przeniesienia na tropikalną wyspę, gdzie przygrucha sobie jakąś miłą dziewczynę.

Sullivan mówi głosem Mirosława Baki i jest to trafny wybór – aktor stworzył znakomitą kreację, co było tym trudniejsze, że na tle innych postaci wypowiedzi głównego bohatera są sztampowe. Nieco zbyt monotonnie wypadł Piotr Fronczewski w roli Ewana McCormacka, naszego zwierzchnika.

Choć załoga bazy to Rosjanie, wszystkie dialogi prowadzone są po polsku, ale ze wschodnim akcentem. Inaczej jest z wszelkimi alarmowymi zawołaniami. Okrzyki Kakoj cziort? czy Eto ty tak szumisz? nadają grze niepowtarzalny klimat i pasują do gry toczącej się na Ukrainie.

STEROWANIE

Mysz – obracanie się
Lewy przycisk myszy – oddanie strzału
Prawy przycisk myszy – otwieranie drzwi, przeszukiwanie szaf
[↑] [↓] [←] [→] – poruszanie się
[shift] – bieganie i wychylanie się
[alt] – przełączanie między trybem chodzenia a skradania się
Spacja – celowanie
[1] do [7] – wybór rodzaju broni
[E] – użycie przedmiotu

WERDYKT

Gorky Zero co prawda nie jest grą światowego kalibru, ale to solidny produkt, dostarczający co najmniej kilku dni dobrej rozrywki. Dzięki opcji wyboru poziomu trudności trafia do użytkowników o różnym stopniu zaawansowania, a to wszystko za niecałe 20 złotych!

WIEMY WSZYSTKO



Gatunek gier polegających na skradaniu się wypracował sobie reguły logiczne, ale odległe od rzeczywistości. Największym uproszczeniem jest w nich wszystkowiedzący bohater. Za sprawą mapy, jak w Hitmanie, czy po prostu widoku całego terenu, jak w Commandosach, wiemy, co robią wrogowie. Bez tych informacji zabawa byłaby męcząca. Kolejnym uproszczeniem są stałe trasy patroli i ich zgranie. W ten sposób twórcy tworzą przeszkody, których minięcie wymaga planowania, a nie fartu. Aby jedna wpadka nie kończyła gry, reakcje wrogów ograniczono czasowo. Na przykład strażnik widzący trupa wszczyna alarm, po czym uspokaja się i zwłoki już mu nie przeszkadzają.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Gorky Zero Fabryka niewolników

Producent: Metropolis Software
Wydawca w Polsce: Axel Springer Polska







platforma testowa	→ Windows XP
wersja na GameCube'a	→ brak
wersja na PlayStation 2	→ brak
wersja na Xboxa	→ brak
poziom trudności	→ dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	–	–[1]
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	–	–
Poziom merytoryczny gry	5,0%	–	–
Jakość grafiki	4,0%	–	–
Dźwięk i muzyka	4,0%	–	–
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	–	–
Sterowanie	3,0%	–	–
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	–	–
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dobre**	**4,00**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	skokowe	2
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	–	–
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 608 41 13	–
Serwis online	1,0%	www.dobragra.pl	–
Podręcznik użytkownika	3,0%	–	–
INSTALACJA	**4,0%**	–	–
Instalacja programu	2%	–	–
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (430 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	–	–
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		–	–[1]
Cena/Jakość		–	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→ **19,90 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	


Przyznaję, że po prequelu bardzo udanego Gorky'ego 17 spodziewałem się więcej. Gorky Zero to dobra gra, ale do produkcji tej klasy co Metal Gear Solid sporo jej brakuje Mateusz Ożyński

[1] Nie oceniamy gry Gorky Zero, ponieważ jej wydawcą jest wydawca GIER

Airlines 2[1]

Gra strategiczna | Zarządzanie liniami lotniczymi w tej grze okazuje się bardzo podobne do pracy z arkuszem kalkulacyjnym. Nawet grafika jakością jest zbliżona do aplikacji biurowych

[1]Ang. Linie lotnicze. Wymowa: erlajns

TREŚĆ GRY

W Airlines 2 szefujemy linii lotniczej. Przed nami perspektywa oplątania całego świata siecią powietrznych połączeń i zyskania miliardów dolarów. Zaczynamy jako przewoźnik regionalny. Na ograniczonym obszarze tworzymy połączenia między miastami. Dobieramy takie o podobnych potrzebach, bo trudno dogodzić wszystkim, gdy w jednym chcą niskich cen, a w drugim dobrej obsługi.

Poza przewozem pasażerów zajmujemy się transportem towarów. Przy ustalaniu szlaków patrzymy, które miasta mają nadmiar dóbr, a które niedobór. Wartości te zmieniają się w trakcie gry, o czym jesteśmy informowani w komunikatach. Dużo bardziej opłacalne są długie trasy. Na krótkich nikt nie chce latać, a zyski z transportu są małe. Nie zawsze jest to uzasadnione, bo gra nie bierze pod uwagę, że miasta bywają oddzielone od siebie oceanem.

Nasze działania są odgórnie ograniczane. Lotniska mają limit połączeń, który zależy od ich wielkości – na przykład te najmniejsze obsługują tylko jeden stały kurs. Na szczęście gdy prowadzimy połączenia z wybranym miastem, zwiększa się jego limit. Maleje natomiast przepustowość lotnisk, które nie obsługują żadnych linii.

Dodatkowo urząd antymonopolowy dopuszcza ograniczoną liczbę naszych połączeń w regionie. Staramy się ten limit mądrze wykorzystać i tworzymy tylko połączenia przynoszące duże zyski. Pozostałe szybko likwidujemy i wymyślamy nowe. Oznacza to, że nie mamy szans działać skutecznie jako mała linia lotnicza wykonująca głównie tanie przewozy na krótkich odcinkach. W rzeczywistości linie takie stanowią dziś poważne zagrożenie dla dużych przewoźników.

Airlines 2 podaje tylko niezbędne dane i upraszcza wiele rzeczy do rozsądnego poziomu. Gdy na przykład tworzymy połączenia handlowe, nie przebijamy się przez zawiłe tabele cen skupu i zbytu, ale dostajemy prostą informację o zysku z przewozu jednostki towaru na danej trasie. Równie łatwo dowiadujemy się, jakie zyski lub straty generują połączenia i nasze samoloty.

Uważamy, by nie latać na zbyt starych maszynach i unikamy rejonów o złej pogodzie, bowiem katastrofy rujnują naszą reputację. Jej wysoki poziom podnosi ogólną ocenę naszej firmy oraz jest niezbędny do uzyskania zezwolenia na loty międzynarodowe i ekspansję na inne kontynenty.

Aby nie skazywać się na stagnację, podbijamy zaufanie do naszej firmy, na przykład płacąc wysokie dywidendy dla akcjonariuszy. Warto mieć wtedy jak najwięcej akcji własnej firmy. Z drugiej strony kupowanie udziałów groźnych konkurentów to dodatkowy sposób na zyski. Nadmiarowe pieniądze wpłacamy na oprocentowane konto, a w razie braku gotówki bierzemy pożyczkę.

TECHNIKALIA

Biorąc pod uwagę zawiły charakter gry, kiepskim żartem zrobionym nam przez wydawcę okazuje się dołączona do niej broszurka mająca udawać instrukcję – znajdujemy w niej jedynie podstawowe informacje o przebiegu rozgrywki. Brakuje jakiegokolwiek pliku pomocy na płycie z programem.

Na szczęście system menu i tabelek w Airlines 2 jest przejrzysty, a gdy przesuwamy nad nie kursor, pojawiają się okienka z informacją, co oznaczają.

Dzięki opisom doświadczony gracz jest w stanie szybko połapać się, o co chodzi. Dużo trudniej jest zrozumieć zależności pomiędzy elementami gry, na przykład sytuacją ekonomiczną miasta i jego poziomem przestępczości a opłacalnością połączeń z niego.

Czynności ułożono w logiczne ciągi. Tworząc nowe połączenie, w tym samym oknie znajdujemy opcję zakupu samolotu. W powiązanej z nią tabeli widzimy, które maszyny mają wystarczający zasięg i wielkość na wybraną trasę. Na przykład w wielkich portach lotniczych nie są przyjmowane małe samoloty, a małe lotniska nie obsługują zbyt dużych maszyn. To sprawia, że utworzenie tras między niektórymi miastami jest niewykonalne.

Gdy sprzedajemy przypisany do połączenia samolot, gra natychmiast po tej operacji wyświetla menu, w którym przyporządkowujemy mu nowy. Na rynku maszyn stare modele są ciągle zastępowane nowymi – większymi i bardziej ekonomicznymi. System jest niedopracowany, bo chwilami w ogóle nie ma w sprzedaży samolotów pożądanej wielkości.

Grafika wygląda słabo. Tylko podstawowy graficzny element gry Airlines 2 – trójwymiarową kulę ziemską z zaznaczonymi trasami przelotów – wykonano starannie. Glob wygodnie obracamy i wykonujemy jego zbliżenia. Widzimy linie połączeń i kursujące na nich samoloty. Klikając na wybrane elementy, uzyskujemy informacje o nich. Do tych samych danych wygodnie docieramy poprzez listy umieszczone w menu.

Grę uatrakcyjniają wyświetlane w oknie animacje lotnisk i modeli samolotów. Swobodnie regulujemy upływ czasu, od pauzy aż do szaleńczych kilku dni na sekundę.

STRACH PRZED LATANIEM

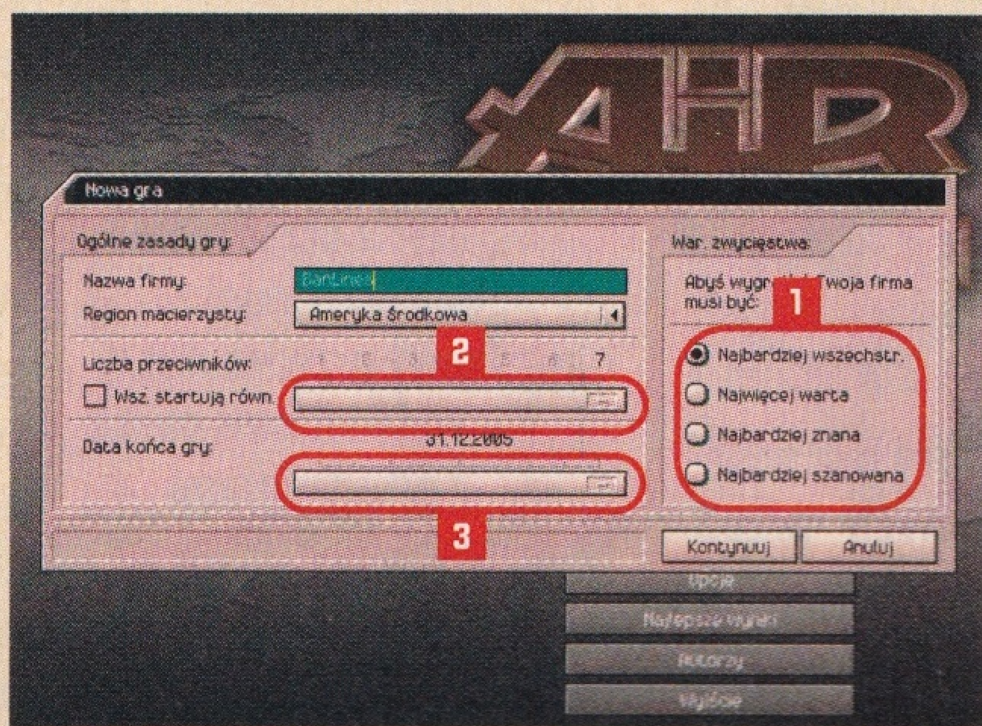


Ataki terrorystyczne z 11 września 2001 stały się początkiem największego światowego kryzysu w dziejach linii lotniczych

FOT.: S.K.SCHWITTEK/REUTERS/FORUM

Airlines 2 opłacalność lotów wylicza tylko na bazie zamożności społeczeństwa, tymczasem w rzeczywistości ogromne znaczenie ma też bezpieczeństwo pasażerów. Zamachy terrorystyczne wywołują panikę i zniechęcają do latania – tragiczne wydarzenia z 11 września 2001 roku wiele linii doprowadziły na skraj bankructwa i zmusiły do zwolnień pracowników. Kolejnym wielkim ciosem okazała się epidemia SARS, która uderzyła w najdynamiczniej rozwijający się dziś rynek połączeń z Dalekim Wschodem. Azjatyckie linie zanotowały spadek liczby pasażerów o ponad połowę!

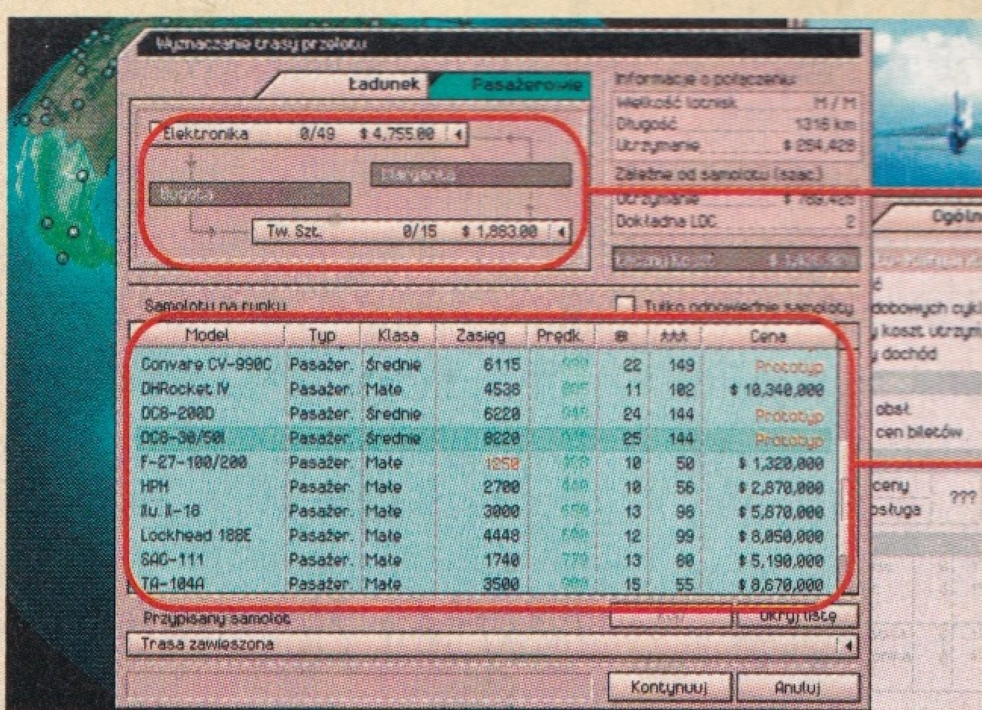
PRZEBIEG GRY



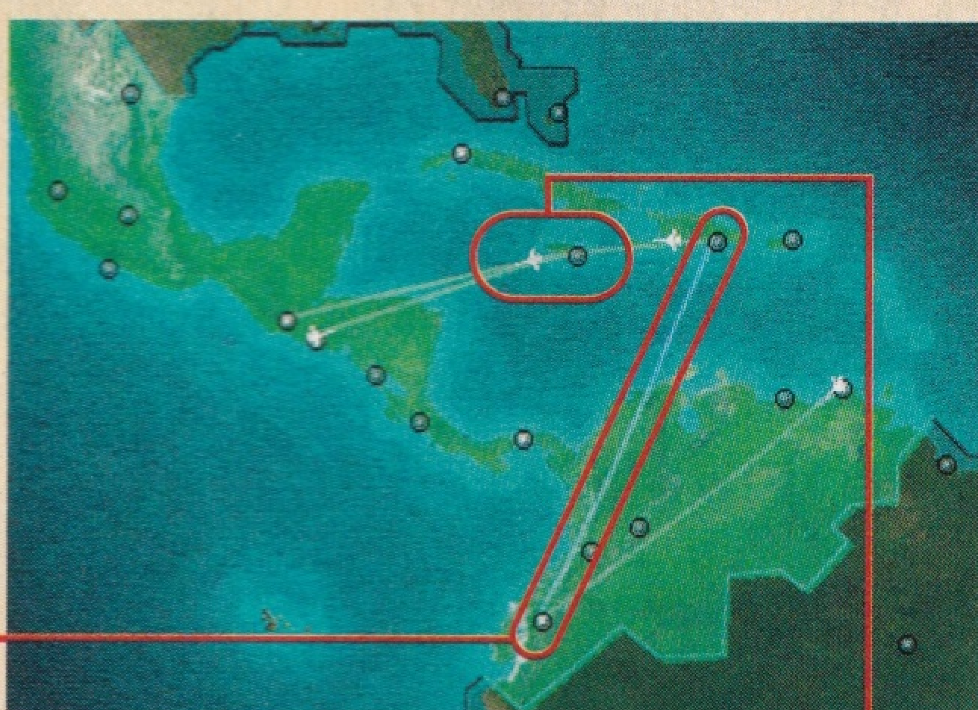
1 Celem gry jest osiągnięcie najlepszego wyniku w ustalonej na starcie kategorii 1. Wyznaczamy tu także liczbę konkurencyjnych firm 2 oraz określamy, do kiedy trwa konkurs 3



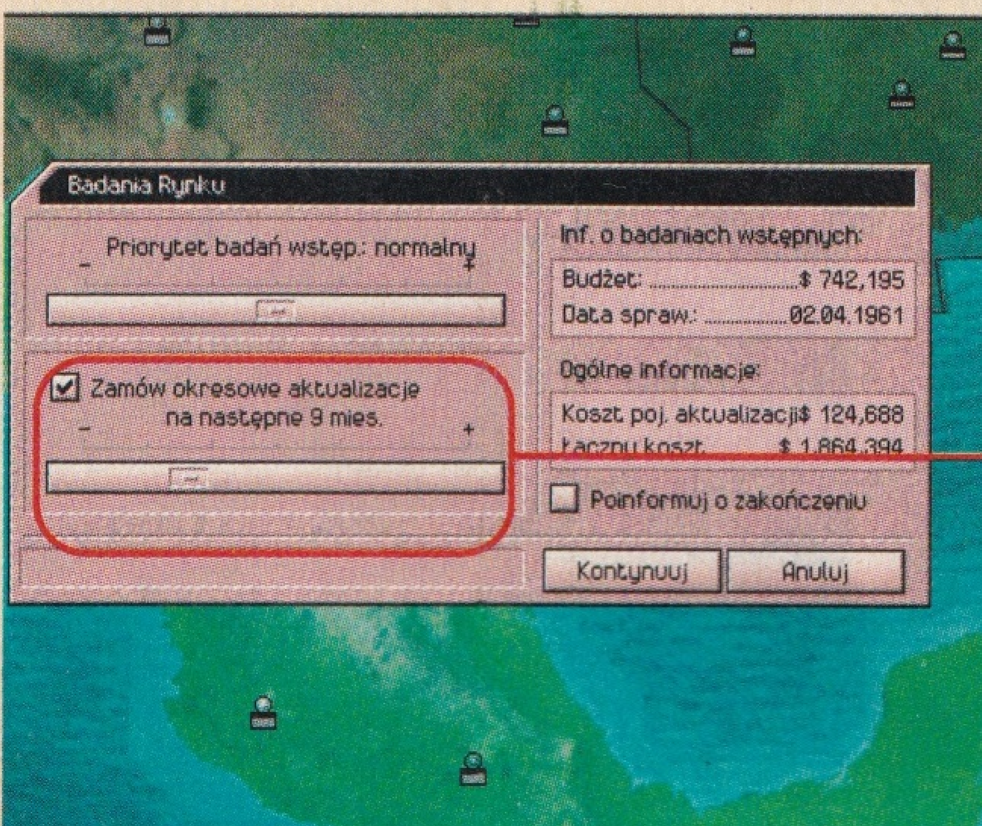
2 Jasny obszar jest regionem, w którym wolno nam tworzyć połączenia. Punkty to miasta z lotniskami. Szukając potencjalnych połączeń, zwracamy uwagę na dane z badań

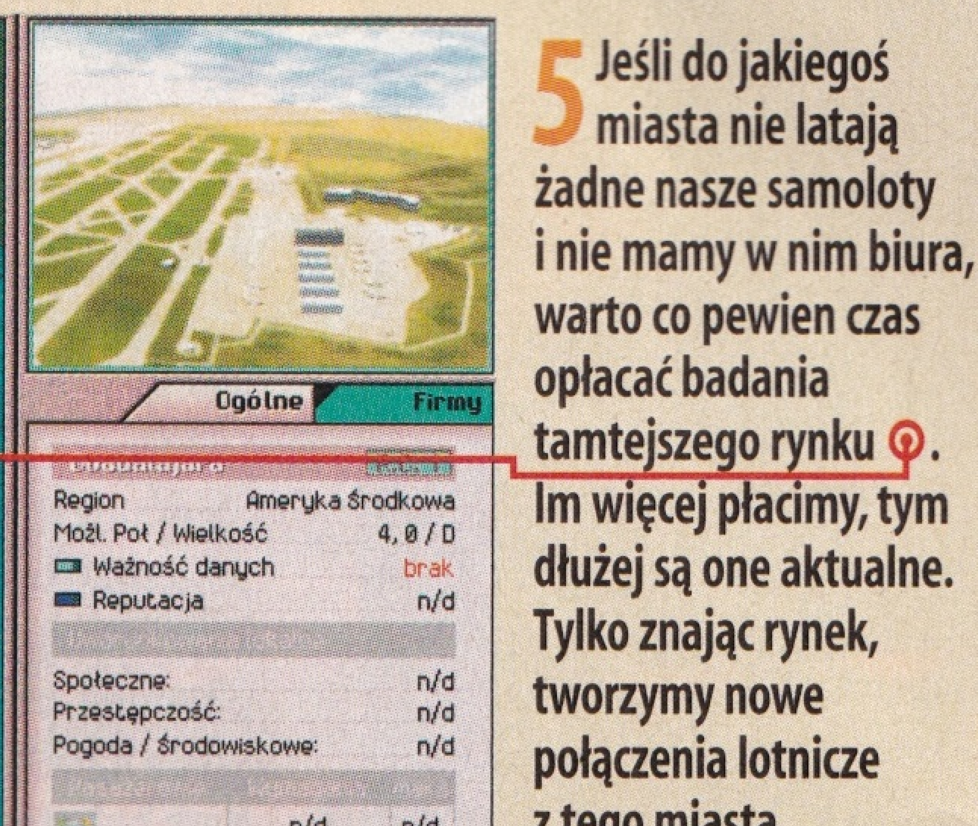


3 Tworzymy nowe połączenie między miastami. Kupujemy odpowiedni samolot. Jeśli w jednym z miejsc potrzebny jest towar produkowany w drugim, zarabiamy dodatkowo na transporcie

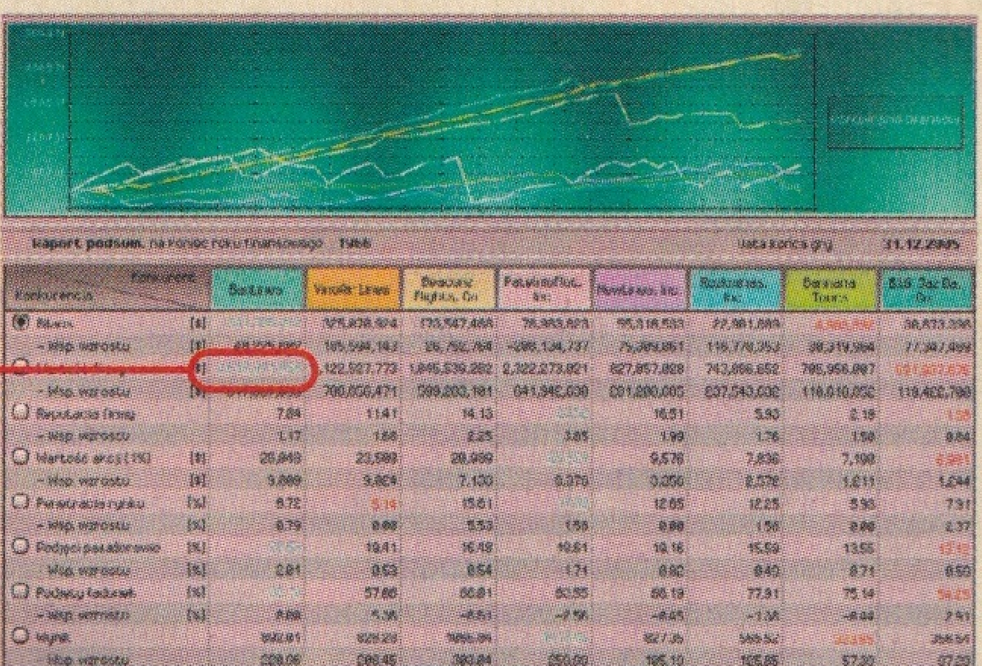


4 Na mapie widzimy, jak kursują samoloty. Uważamy na niebieskie linie – oznaczają one, że połączenie nie ma przyporządkowanej maszyny i utrzymując je, tracimy pieniądze





5 Jeśli do jakiegoś miasta nie latają żadne nasze samoloty i nie mamy w nim biura, warto co pewien czas opłacać badania tamtejszego rynku. Im więcej płacimy, tym dłużej są one aktualne. Tylko znając rynek, tworzymy nowe połączenia lotnicze z tego miasta



6 Na koniec roku wyświetlany jest raport o poczynaniach naszych i konkurencji. Dzięki temu na bieżąco oceniamy, w jakich dziedzinach wyprzedzamy innych, a gdzie jesteśmy w tyle



7 Kiedy reputacja naszej firmy przekracza próg trzydziestu jednostek, budujemy centrum lotów międzynarodowych i tworzymy połączenia do innych stref. Tam budujemy kolejne biura

POLSKA WERSJA

Grę stworzyli Polacy, ale z przeznaczeniem na Zachód, więc we wprowadzających animacji napisy są po angielsku. Dla rozgrywki nie ma to znaczenia, jednak sprzedając produkt w Polsce, nie powinno się tak lekceważyć rodzimych graczy.

WERDYKT

Airlines 2 stawia niewiele wyzwań i szybko odczuwamy powtarzalność czynności. Mimo to w swoim ograniczonym zakresie gra sprawdza się dobrze – jest przejrzysta i ma przemyślaną obsługę. Trafia w gusta mniej wymagających graczy.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – używanie menu i przycisków
- – przyspieszenie upływu czasu
- – spowolnienie upływu czasu

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Airlines 2



Producent: Interactive Vision
Wydawca w Polsce: PLAY.com.pl





platforma testowa	Windows XP
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dostateczna**	**3,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dostateczna**	**3,33**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dostateczny	3
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	mierne	2
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBSŁUGA	**7,0%**	**dostateczna**	**3,43**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	znikoma	1
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami 3D		brak	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**celujące**	**5,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**mierna**	**2,17**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 832 54 30	4
Serwis online	1,0%	www.play.com.pl	2
Podręcznik użytkownika	3,0%	niedostateczny	1
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (230 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**3,50**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**3,50**
Cena/Jakość		**celująca**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**19 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**18,50 zł**	Merlin.pl, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 607 79 92
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	19 zł/3,50 = 5,43 = celująca	



Wielki odlot to to nie jest, ale twórcy Airlines 2 przemyśleli temat. Do zalet gry należą łatwa obsługa i sensowny model ekonomiczny. Jednak po pewnym czasie gra zaczyna nużyć

Mateusz Ożyński

Salammbo[1]

[1] Imię kapłanki z gry, w rzeczywistości miasto w pobliżu Kartaginy

Gra przygodowa | Kartagina musi upaść. Nie dysponujemy jednak potężnymi oddziałami, by zmiażdżyć to historyczne miasto – wystarczają nam jedynie spryt i zdolność kojarzenia faktów

Kapłanka Salammbo to nadzwyczaj piękna kobieta. Nawet wyjątkowo smutni faceci wręcz świecą do niej oczami

TREŚĆ GRY

Spendiusz w trakcie podróży po obcej krainie zostaje pojmany i osadzony w więzieniu w Kartaginie. Zmuszany do niewolniczej pracy planuje ucieczkę i zemstę. Uda mu się, ale najpierw czeka go rozwiązanie wielu łamigłówek. Te są ciekawe i często zaskakują nietypowymi rozwiązaniami. Na przykład najemnik obiecuje nam pomóc, jeśli wygramy z nim w prostej grze zręcznościowej, jednak czyni to, tylko gdy także nieco przegrywamy – inaczej dumny wojak oskarża nas o oszukiwanie.

Dużym plusem gry jest zróżnicowanie stawianych przed nami problemów. Spotykamy zagadki z używaniem przedmiotów, wymagające logicznego myślenia układanki oraz sprawdzające nasze umiejętności dyplomatyczne sekwencje dialogowe. Wszystko to jest sprawnie wpisane w przebieg gry i dokładnie przemyślane.

W pogoni za zemstą, ale także po to, by ratować własną skórę, prowokujemy nie opłaconych przez Kartaginę najemników do zaatakowania miasta. To się naprawdę zdarzyło, a wśród prowadzących powstanie byli były niewolnik Rzymian Spendiusz i również występujący w grze wódz Matho.

Postacie z Salammbo mają niełatwe charaktery, a ich zmienne zachowanie świetnie ilustruje przysłowie, że najlepszych przyjaciół poznajemy w biedzie.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – udanie się we wskazanym kierunku, użycie urządzenia lub przedmiotu
- Prawy przycisk myszy – wyświetlenie paska z przedmiotami

TECHNIKALIA

System wyświetlania grafiki jest przestarzały. Pozwala na swobodne rozglądanie się, ale czyni to poprzez oszustwo: umieszcza nas we wnętrzu kuli, od środka wytapetowanej obrazkiem okolicy. Przez to obraz pozbawiony jest głębi. Ma też bardzo niską rozdzielczość, zaś kolory są rozmyte.

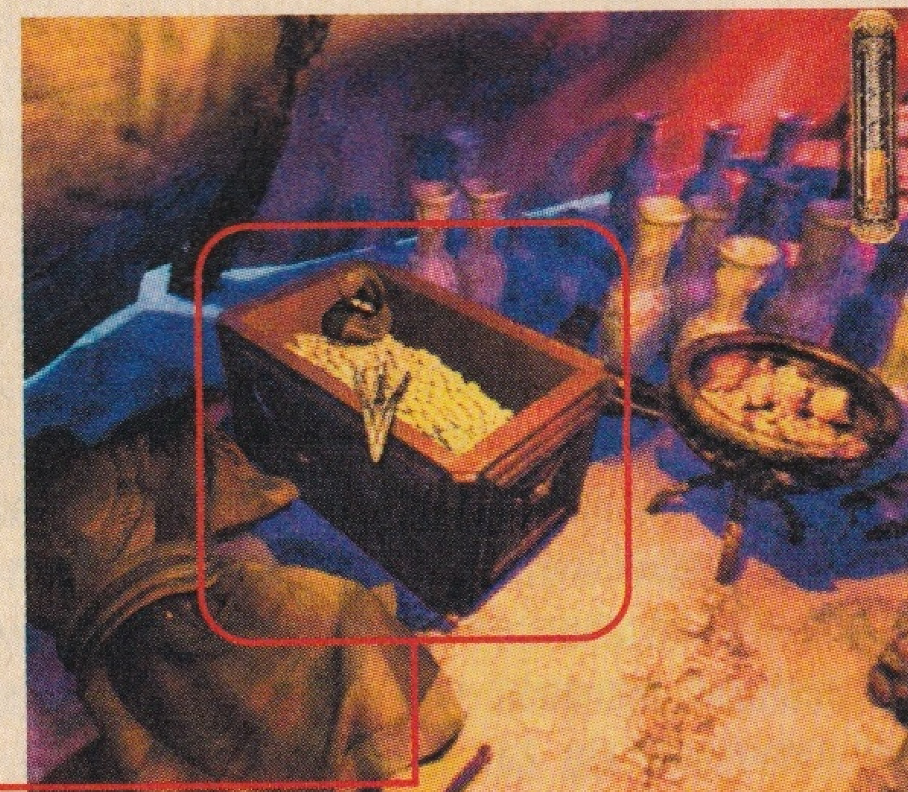
Techniczne braki gry drażnią, tym bardziej że ujmują uroku wyjątkowo atrakcyjnemu artystycznie projektowi. Autorem grafiki jest Phillippe Druillet, awangardowy autor komiksów, w tym ciekawej serii o Kartaginie – głównego źródła inspiracji dla gry. Rysownik z powodzeniem nagiął reguły realizmu, tworząc niepowtarzalny



1 Znaleźliśmy się w więzieniu, a jedyne wyjście jest u góry. Zbieramy rozrzucone po posadzce kości i budujemy z nich piramidę, po której udaje nam się uciec. Nasz bohater ma jednak skute ręce



2 U progu zaczepia nas kapłanka Salammbo. Mamy szczęście – dziewczyna jest szaleńczo zakochana w wodzu najemników i zamiast wzywać straże, daje nam zadanie do wykonania



3 W obozie statuetka od Salammbo zapewnia nam przychylność wodza, a jeden z wojaków rozkuwa nasze łańcuchy. Nie poradzimy sobie jednak, jeśli najemnicy odjadą, więc prowokujemy konflikt. Następnie kradniemy złoto

świat. Wyjątkowość szczególnie dotyczy postaci, które są świadomie przerysowane. Czasem przydaje im to komizmu, kiedy indziej budzi grozę i niezmiennie nie pozwala o nich zapomnieć.

Na przykład groteskowo wyglądający ludożercy podczas rozmowy uciekają swoimi wielkimi oczami na boki, co oddaje ich tchórzliwy charakter. Stacjonujący w obozie najemnicy odziani są w gigantyczne pancerze przypominające kosmiczne skafandry z filmów science fiction. Jeden z nich szczuje nas psem, którego kilkakrotnie przerośnięta paszcza z wielkimi zębami nie pozostawia wątpliwości co do rozmiaru zagrożenia. Najbardziej abstrakcyjna jest postać skarbnika, który ma rozmiary potężnego posągu i głowę stworzenia rasy odległej od ludzkiej.

Obsługa Salammbo irytuje. Często widzimy drogę, ale nie możemy nią iść. Złości również fakt, że przy każdym ruchu przenosimy się na duże odległości i szybko tracimy orientację. Chociaż olbrzymią część gry spędzamy w obozie najemników, nie przestajemy się w nim gubić aż do napisów końcowych.

POLSKA WERSJA

Gra rozpoczyna się krótką sekwencją, podczas której lektorka streszcza, co się przytrafiło Spendiuszowi. Mówi tak nieskładnie i z takim zadęciem, że mamy ochotę wyłączyć grę i nigdy już do niej nie wracać. Bardzo irytuje też reszta głosów – aktorów do ich odtwarzania dobrano kiepsko.

Symbolem klęski polskiej wersji jest wódz najemników, Matho, który wedle scenariusza ma być wybitnie charyzmatycznym człowiekiem, a mówi niczym kapryśna panna.

WERDYKT

Salammbo jest ciekawa, wciągająca i ma niezłe zagadki – to prawdziwa uczta dla miłośnika przygodówek. Niestety uczta zbyt krótka, bo grę kończymy w jeden dzień. Zabawę psuje też koszmarna polonizacja.

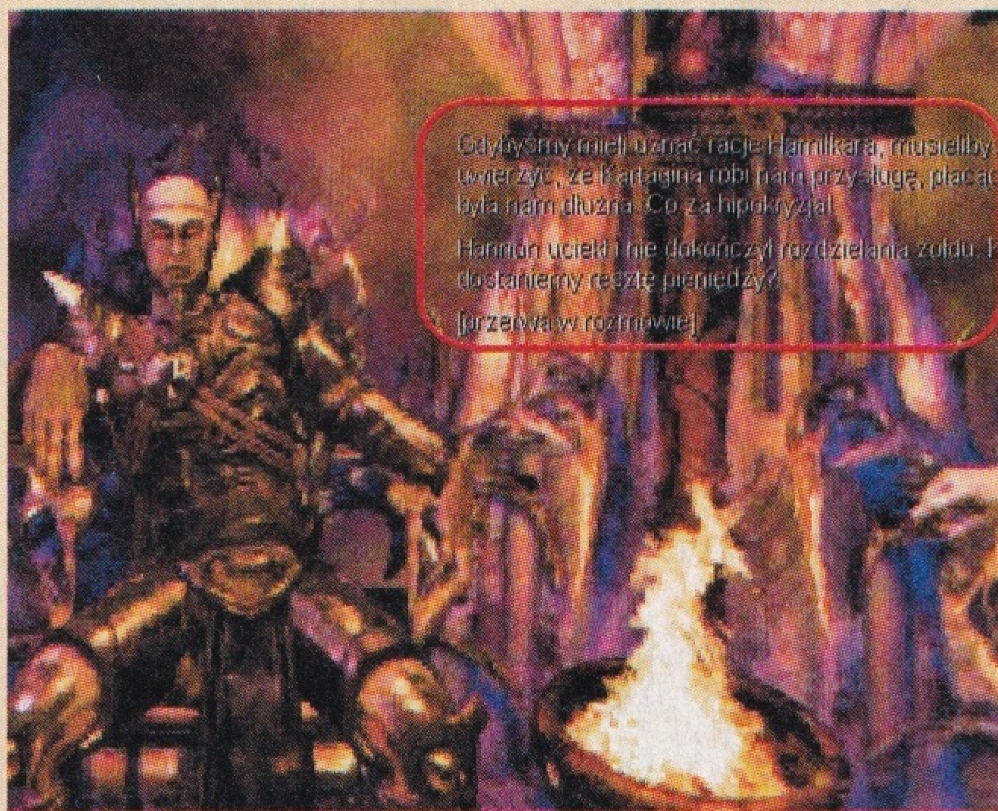
MITYCZNA KARTAGINA

W Kartaginie z gry występują dwa bóstwa: bóg wojny Moloch i boginia miłości Tanit. Jest to ukłon w stronę teorii, że Moloch jest tym samym bóstwem co Baal – najważniejszy z kartagińskich bogów, który stworzył świat, poświęcając siebie samego. Molochowi składano ofiary z dzieci, a odbywało się to w scenerii godnej Indiany Jonesa. Ofiary stały na platformach w kształcie rąk, skąd zrzucano je do ust wielkiego posągu.

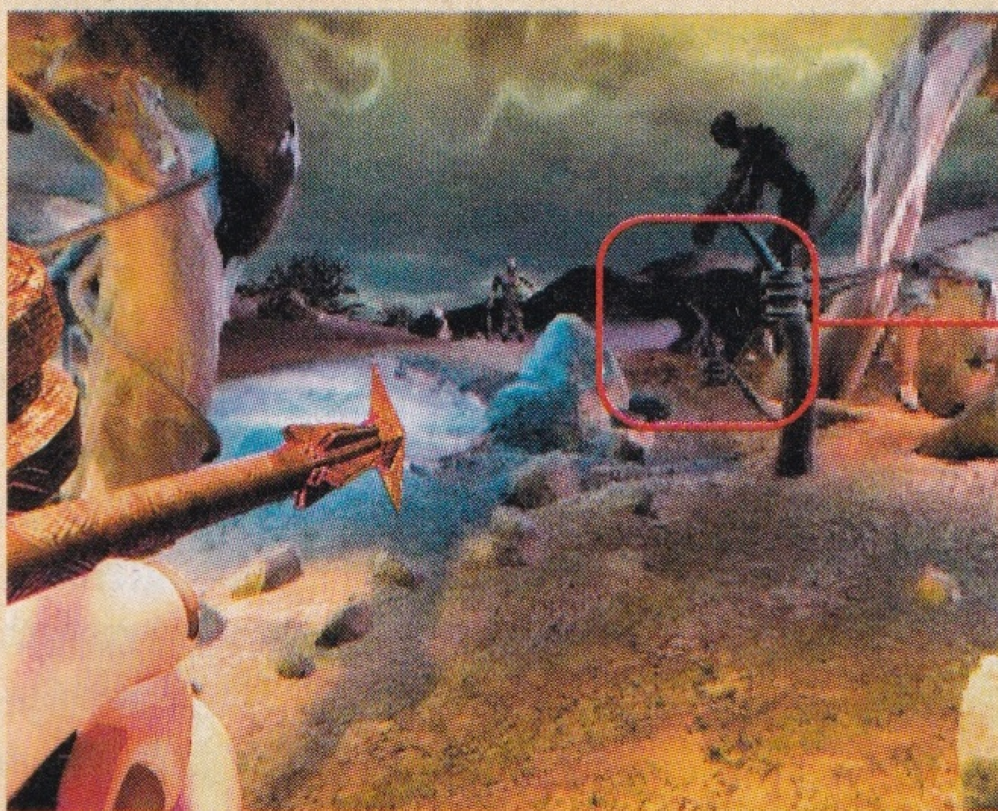


Spendiusz zostaje stracony w ustach Molocha. Wszystkie wydarzenia w grze są streszczane za pomocą takich efektownych komiksowych plansz

PRZEBIEG GRY



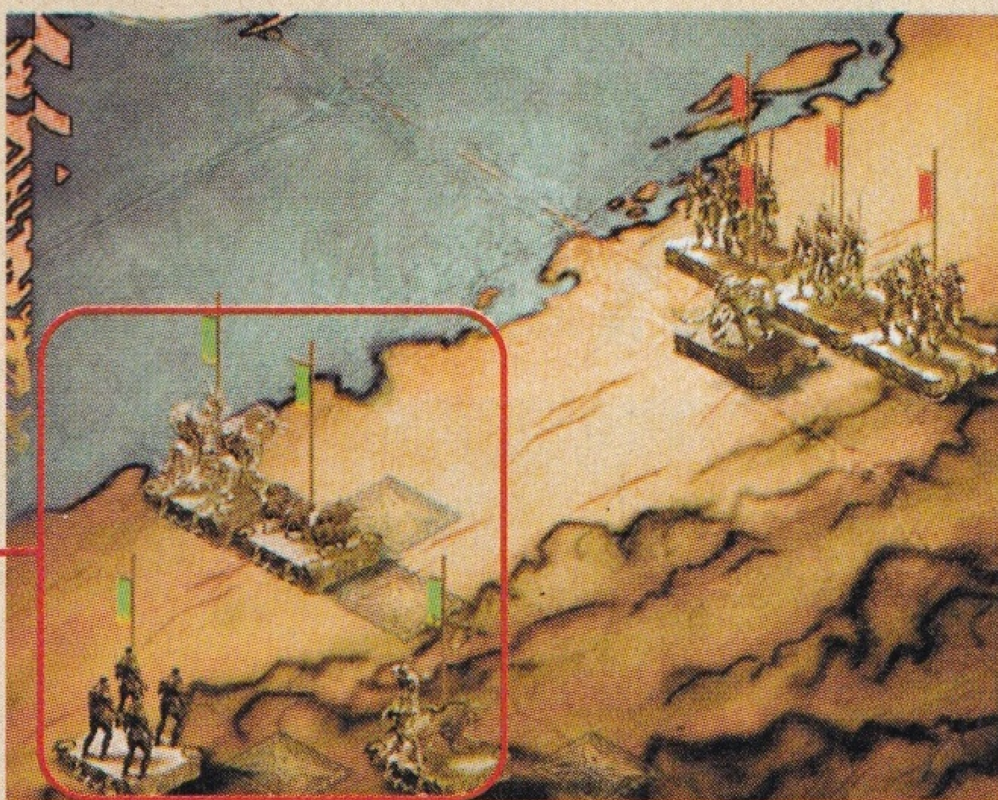
4 W obozie odbywa się narada. Najemnicy podejrzewają o kradzież Kartagińczyków, a ci – najemników. Wykorzystujemy ich wzajemną nieufność i podrzucając odpowiednie kwestie, doprowadzamy do otwartego konfliktu



5 Najemnicy boją się zaatakować Kartaginę, bo miasto chroni moc magicznego welonu Zaimph. Postanawiamy zdobyć ten artefakt. W zamian za upolowanie kilku świń padlinożercy pomagają nam dostać się do miasta



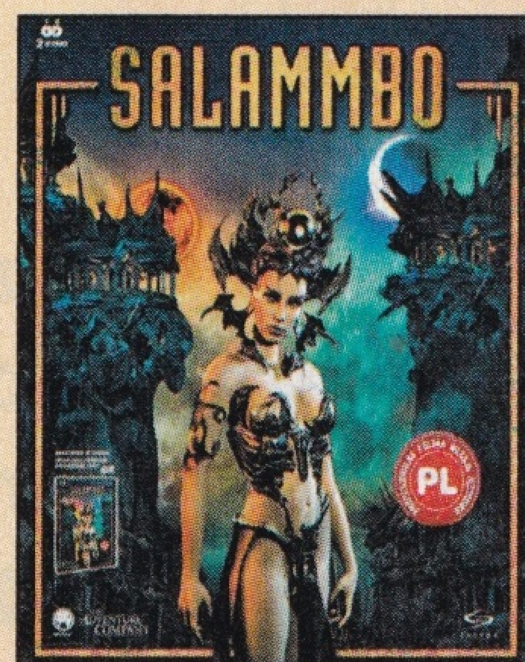
6 Rozwiązując zbyt długo niektóre zagadki lub zachowując się nierozważnie – giniemy. Nie jest to jednak wadą gry, bo nawet jeśli nie zapisaliśmy stanu rozgrywki, zaraz wracamy do momentu tuż przed krytycznym wydarzeniem



7 Jednymi z ciekawszych zagadek są proste sekwencje strategiczne. Ustalamy w nich ustawienie oddziałów przed bitwą i sprawdzamy, czy nasza taktyka działa. Ponieważ wróg ma większe siły, znalezienie rozwiązania wymaga sprytu

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Salammbo



Producent: The Adventure Company
Wydawca w Polsce: Cenega Poland







platforma testowa	Windows XP
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**bardzo dobra**	**4,61**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	polskie	6
OBSŁUGA	**7,0%**	**dobra**	**3,57**
Sterowanie	3,0%	dobre	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	średnia	3
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	brak	1
Współpraca z akceleratorami graficznymi		brak	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**5,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	płynne	6
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	4
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,75**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (840 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**4,85**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,85**
Cena/Jakość		**dobra**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**67 zł**	Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79,90 zł/4,85 = 16,47 = dobra	



W Salammbo zaintrygował mnie bohater, którego nie daje się lubić! Jest antypatyczny, chytry i egoistyczny. Mimo to akceptujemy jego uczynki i przeżywamy ciekawą przygodę

Mateusz Ożyński

'TRON to tytuł filmu, na podstawie którego powstała gra. Wymowa: tron

TRON[1] 2.0

Gra zręcznościowa | W kontynuacji nieco zapomnianego filmu trafiamy do wnętrza komputera, gdzie walczymy ze złymi programami i wirusami. Jeszcze nigdy naprawianie systemu nie sprawiało tyle przyjemności

Ściągawka na stronie 72 | Tajne kody na stronie 76

TREŚĆ GRY

Młody Jet Bradley jest doskonałym informatykiem. Wraz ze swoim ojcem Alanem pracuje w firmie ENCOM zajmującej się pisaniem oprogramowania. Jet lubi gry i spędza przy nich sporo czasu, a jego ojciec pracuje nad eksperymentalną technologią digitalizacji (patrz ramka o filmie), czyli przenoszenia materii bezpośrednio do komputera. Niestety ENCOM nie radzi sobie najlepiej i właśnie ma zostać przejęty przez firmę fCon zajmującą się przechowywaniem danych. FConowi zależy głównie na technologii digitalizacji, która może okazać się potężną bronią pozwalającą przejąć kontrolę nad internetem.

Informacje dotyczące digitalizacji zostają zapisane w sztucznej inteligencji o nazwie Ma3a (wymowa: mafrija). Gdy Alan znika w tajemniczych okolicznościach, Ma3a digitalizuje Jeta i wprowadza do systemu. Młody programista ma odnaleźć informacje o swoim ojcu i odzyskać kod programu TRON.

TRON 2.0 to trójwymiarowa strzelanina, w której świat oglądamy oczami bohatera. Wnętrze komputera jest niebezpiecznym miejscem. Systemy bezpieczeństwa, ataki wirusów i groźne programy, które poszukują jedynie danych do przetrawienia – ci przeciwnicy tylko czekają na nieuważny skrypt. Na szczęście nasz bohater ma broń. Jako program nieustannie ulepsza i zmienia swoją wersję.

W trakcie podróży przeszukujemy specjalne skrzynie z danymi. Zgrywamy z nich procedury (subroutines), które dodają nam nowych umiejętności, takich jak ochrona przed wirusami czy ciche chodzenie.

Procedury rozwijają również cztery podstawowe bronie zwane primitives. Na przykład dysk z odpowiednią procedurą eksploduje przy trafieniu, a zwykły blaster (rodzaj pistoletu maszynowego) z odpowiednim oprogramowaniem zmienia się w wyrzutnię rakiet. System obsługi procedur jest przejrzysty i łatwy w obsłudze. Dzięki temu szybko zmieniamy pakiety na takie, jakie najbardziej nam odpowiadają w danej chwili.

Walka jest emocjonująca, bo przeciwnicy zachowują się mądrze. Chowają się, działają w grupie i oskrzydlają. Zaalarmowani hałasem natychmiast biegną do specjalnego terminalu i wzywają posiłki. Starcia są krótkie, ale dramatyczne – bez odpowiedniej taktyki i konfiguracji podprogramów nie radzimy sobie z więcej niż jednym wrogiem.

Dodatkową atrakcją są pamiętne wyścigi LightCycli, czyli specjalnych motocykli zostawiających za sobą rodzaj muru. Walka na nich wymaga zwierzęcego refleksu, doskonałego opanowania kontrolera i idealnej orientacji w przestrzeni.

TECHNIKALIA

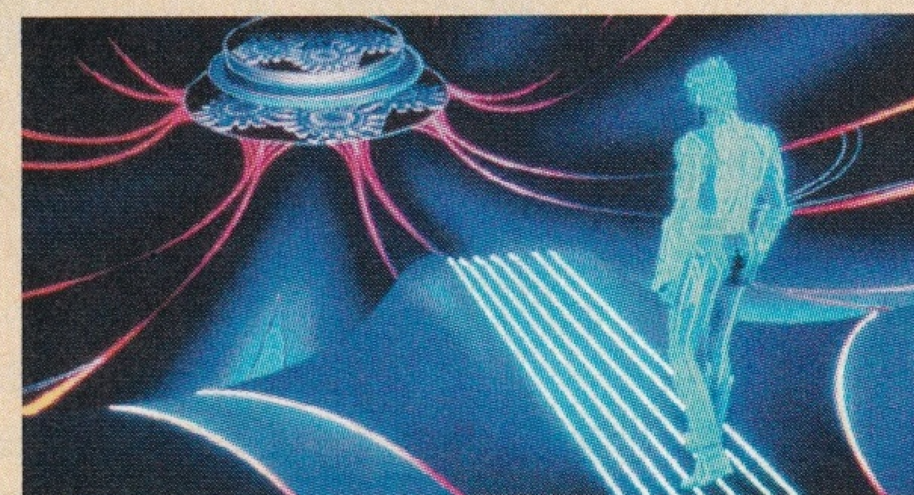
TRON 2.0 jest wykonany wzorowo. Grafika wygląda niezwykle efektownie. Podobnie jak w filmie, w komputerowym świecie wszystko ma neonowy poblask. Przeciwnicy, gdy nas zauważają, aktywują prześwitujące pola siłowe, które po kawałku niszczymy celnymi strzałami.

Zniszczony (skasowany) przeciwnik rozpada się na kawałki w efektownym błysku, zostawiając kulkę energii. Poruszamy się zarówno po ciasnych korytarzach, jak i po wielkich otwartych przestrzeniach. Cyfrowy świat wygląda naprawdę oszałamiająco. Uzupełnieniem tego niemal idealnego obrazu jest świetna oprawa dźwiękowa. Gra aktorów, efekty specjalne i muzyka są bez zrzutu.

Ze względu na prostotę grafiki TRON 2.0 ma niewielkie wymagania sprzętowe, zwłaszcza gdy wyłączamy efekt neonowego poblasku. Gra nie traci wtedy wiele na jakości, zaś zyskuje bardzo na płynności działania.

Niestety gra nie ma polskiej wersji. Tłumaczone są jedynie napisy na pudełku i instrukcja, co jest poważną wadą. Postaci

NA POCZĄTKU BYŁ FILM



Jakość grafiki w grze docenimy, patrząc na kadr z TRON-a. Trudno odróżnić, co jest filmem, a co efektowną grą komputerową!

Oryginalny TRON jest filmem scence fiction wytwórni Disneya. Powstał w roku 1982. Był pierwszym w historii kina filmem z trójwymiarowymi efektami specjalnymi i aktorami umieszczonymi w komputerowo wygenerowanym świecie. Właściciel salonu gier Flynn (Jeff Bridges) poszukuje dowodu na kradzież pomysłu na grę komputerową. Jego podejrzenia padają na firmę ENCOM, w której zatrudniony jest przyjaciel z czasów młodości Alan Bradley (Bruce Boxleitner – także w grze). Bradley pracuje nad techniką digitalizacji. Jest też autorem specjalistycznego programu ochrony o nazwie TRON. Flynn włamuje się do siedziby ENCOM-u, nie wiedząc, że cały czas jest obserwowany przez Główny Program Kontrolny (MCP – Master Control Program). MCP podstępem przenosi Flynna do komputera, gdzie wraz z TRON-em walczy z siłami bezpieczeństwa, starając się wyrwać system spod kontroli. Po długiej walce cel zostaje osiągnięty, a MCP zniszczony. Ten mało znany w Polsce film jest klasyką gatunku. Premierę na DVD miał u nas 11 września 2001 roku.

FOT.: CINETEXT/MEDIUM

w TRON-ie posługują się niezwykle skomplikowanym informatycznym żargonem. Bez doskonałej znajomości angielskiego, zwłaszcza technicznego, nie rozumiemy zawiłej intrygi i nie bawimy się tak dobrze jak anglelskojęzyczni gracze. Szkoda, że wydawca nie zadał sobie nawet trudu podłożenia polskich podpisów – wszystkie kwestie mówione są opatrzone podpisami. Z drugiej strony opóźniłoby to premierę.

WERDYKT

TRON 2.0 to doskonała gra, która spodoba się nie tylko fanom gatunku. Jest świetnie wykonana i ma niewielkie wymagania sprzętowe. Konfiguracja podprocedur Jeta między walkami to interesująca zabawa pogłębiająca rozgrywkę. Niektórym nie podoba się cybernetyczna konwencja, ale i tak warto zagrać. Komputerowy świat okazuje się bardzo urozmaicony.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – strzał
- Prawy przycisk myszy – blok dyskiem, przywołanie dysku
- Ctrl – alternatywny atak dyskiem
- Spacja – skok
- W A S D – poruszanie się
- F1 – ekran konfiguracji podprocedur

PRZEBIEG GRY



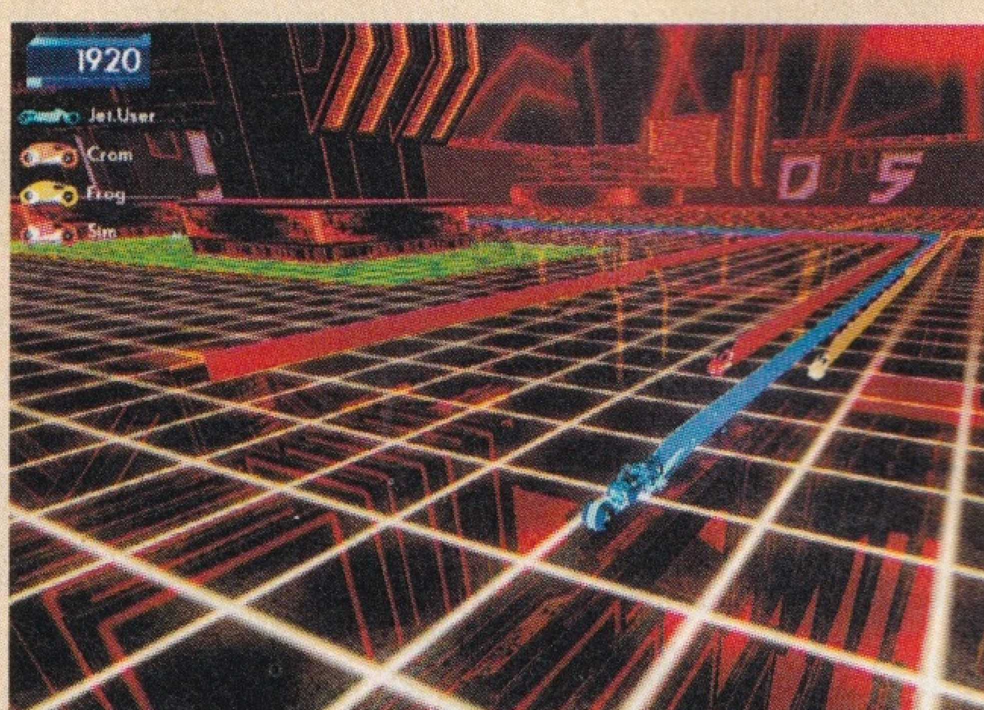
1 Spotykane postaci zlecają nam zadania. Po ich wykonaniu dostajemy punkty doświadczenia, które ulepszają naszą wersję, zwiększając umiejętności



2 W znajdowanych skrzyniach natrafiamy na pozwolenia, e-maile i podprogramy. Kopiujemy te, które uznamy za przydatne



3 Każdą podprocedurę ulepszamy. Im wyższa wersja, tym sprawniej działa procedura i tym mniej miejsca zajmuje w pamięci systemu



4 Wyścigi LightCycli są trudne – motory skręcają tylko o 90 stopni i nie zatrzymują się. Na szczęście przeciwnicy popełniają błędy



5 Najlepszą bronią jest dysk. Ma dużą siłę rażenia. Odbijamy nim dyski wrogów. Podprogramami zamieniamy odbicie w potężny strzał



6 Bronie są tylko cztery, ale dzięki procedurom zmieniają swoje zastosowanie. Każda korzysta z energii, więc zawsze uważamy na jej poziom



7 Scenariusz poznajemy, czytając znajdowane e-maile, rozmawiając z programami i oglądając wstawki filmowe wykonane w programie gry. Tu widzimy Jeta i ponętny program Mercury, który pomaga nam w walce. Co pewien czas obserwujemy również siedzibę złowrogiego Kernela, którego podprogramy polują na nas przez całą grę

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

TRON 2.0

Producent: Buena Vista Games
Wydawca w Polsce: CD Projekt





platforma testowa	Windows XP
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**celująca**	**6,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**4,44**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**celująca**	**5,71**
Sterowanie	3,0%	celujące	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/32	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**dostateczne**	**3,20**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	niegrywalne	1
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**3,50**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 519 69 66	2
Serwis online	1,0%	www.cdprojekt.info	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**bardzo dobra**	**4,63**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (2,18 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**5,08**
Punkty dodatnie/ujemne			-
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**5,08**
Cena/Jakość		**dobra**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99,90 zł**
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**84 zł** Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99,90 zł/5,08 = 19,67 = dobra



TRON 2.0 to przykład, jak powinno się robić gry. Świetny scenariusz, klimatyczna oprawa graficzna i znakomity dźwięk sprawiają, że ta strzelanina mi się spodobała

Tadeusz Zieliński

Jak rozpętałem II wojnę światową
Nieznane przygody Franka Dolasa

Gra fabularna | Wydany w zeszłym roku Another War był pierwszą dużą polską grą fabularną. Zwrócił uwagę graczy sporą dawką humoru, swojskimi klimatami i fatalnym systemem walki. Tworząc nową grę, jego autorzy wzięli sobie do serca krytykę Ściągawka na stronie 68

TREŚĆ GRY

Fabuła luźno nawiązuje do komedii Jak rozpętałem II wojnę światową w reżyserii Tadeusza Chmielewskiego z doskonałym Marianem Kociniakiem w roli głównej. Akcja gry zaczyna się, gdy Franek Dolas ucieka na pokładzie statku handlowego z okupowanej przez Niemców Europy. Jednostka zostaje zatopiona przez niemiecki okręt podwodny. Franek odkrywa przypadkiem gestapowskie hasło i trafia na pokład U-Boota zmierzającego z misją do Afryki.

Scenariusz kręci się wokół legendy o tajnej, starożytnej broni ukrytej w piaskach Libii. Na jej poszukiwanie wyrusza niemiecka ekspedycja. Jej śladami zmierza Franek Dolas.

Wędrówkę zaczynamy w Libii. Do drużyny Franka, poza rozbitkiem Johannem, dołącza tam także wielbłąd Leon – złośliwe, choć niezwykle pakowne zwierzę, wyjątkowo celnie plujące do celu. Poznajemy także prowadzącego wypożyczalnię wędek Ladena bin Osamę, zaniepokojonego o przyszłość swego przejawiającego destrukcyjne ciągoty synka. Z Libii wyruszamy do Sudanu, gdzie rozwiązujemy problemy murzyńskiej wioski pozbawionej totemu oraz czarnoskórych Romea i Julii należących do zwaśnionych plemion. Potem krótki wypad do Tyrolu z wizytą w starym zamku i... koniec zbliża się szybkimi krokami.

Niewielka długość jest jedną z wad gry. Jeśli jesteśmy dostatecznie bystrzy, kończymy ją zaledwie w kilka godzin. Szkoda, że autorzy sztucznie rozdmuchali rozgrywkę, zmuszając nas do przemierzania rozległych poziomów i każąc walczyć z dziesiątkami przeciwników. Franek nie przepada za oddziałami wrogo nastawionych Arabów, o Afrika Korps nie wspominając, ale czy naprawdę z tego powodu należało zamieniać fragmenty tej lekkiej przecież komedii w krwawą jatkę?

TECHNIKALIA

Jak rozpętałem... to typowa gra fabularna. Na początku tworzymy postać bohatera. Wybieramy jedną z kilku dostępnych twarzy oraz profil. Na przykład jeśli decydujemy się na kowala, kierujemy mało inteligentnym osiłkiem doskonale radzącym sobie podczas walki wręcz. Z kolei sztukmistrz, obdarzony wysoką inteligencją i charyzmą, sprawnie prowadzi dialogi i wyciąga przydatne informacje od rozmówców.

W miarę rozwoju akcji zdobywamy punkty doświadczenia, dzięki którym podwyższamy cechy naszego bohatera. Każdemu profilowi postaci są przypisane także pewne umiejętności specjalne – na przykład sztukmistrz wygłasza monolog, który skutecznie usypia nawet najbardziej zaciekłych przeciwników.

W Jak rozpętałem... zdobywamy w sumie około 50 modeli uzbrojenia. System walki został dobrze zaprojektowany. Ustawiamy swój oddział w szyku i decydujemy o reakcji na pojawiających się przeciwników. Niestety sztuczna inteligencja stoi na przeciętnym poziomie, więc starcia najlepiej rozgrywać samodzielnie.

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – przemieszczanie bohatera, oglądanie przedmiotów
- Prawy przycisk myszy – używanie przedmiotów
- Spacja – tryb aktywnej pauzy
- 1 do 7 – użycie przedmiotów z paska
- F1 do F7 – wykorzystanie zdolności specjalnych
- F9 – szybki zapis
- F12 – szybkie wczytanie
- O – ekran opcji
- S – ekran statystyk
- M – mapa
- I – plecak
- D – dziennik

POLSKA WERSJA

Marian Kociniak, filmowy Franek Dolas, świetnie wygłasza skrzące się dowcipem komentarze głównego bohatera. Niestety nie słyszymy już pełnych dialogów w jego wykonaniu – konwersacje mają charakter czysto tekstowy.

WERDYKT

Jak rozpętałem II wojnę światową to udana gra. Oczywiście mogłaby być dłuższa, przyciągać wzrok fajerwerkami graficznymi i przykuwać gracza dziesiątkami rozbudowanych misji. Autorzy jednak znają się na rzeczy. Ich dzieło, różniące się od międzynarodowej wersji gry, jest nasycone swojskimi, polskimi odwołaniami i cieszy wysokiej jakości humorem.

CUDOWNE BRONIE HITLEROWCÓW

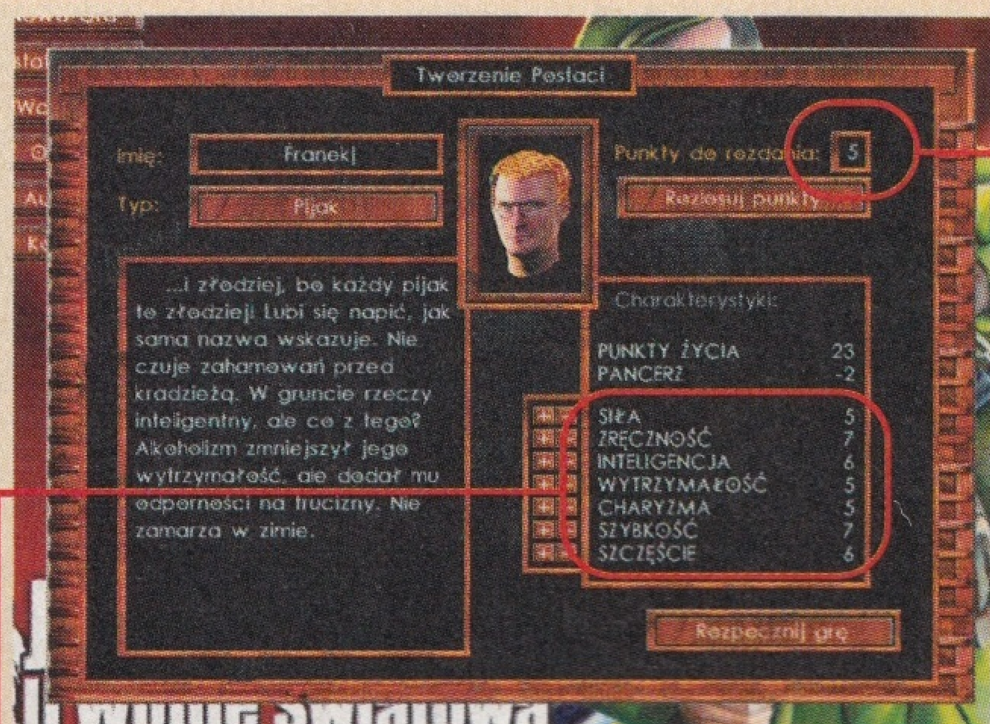


Hitlerowskie poszukiwania wunderwaffe zawsze kończą się obudzeniem przerażających demonów

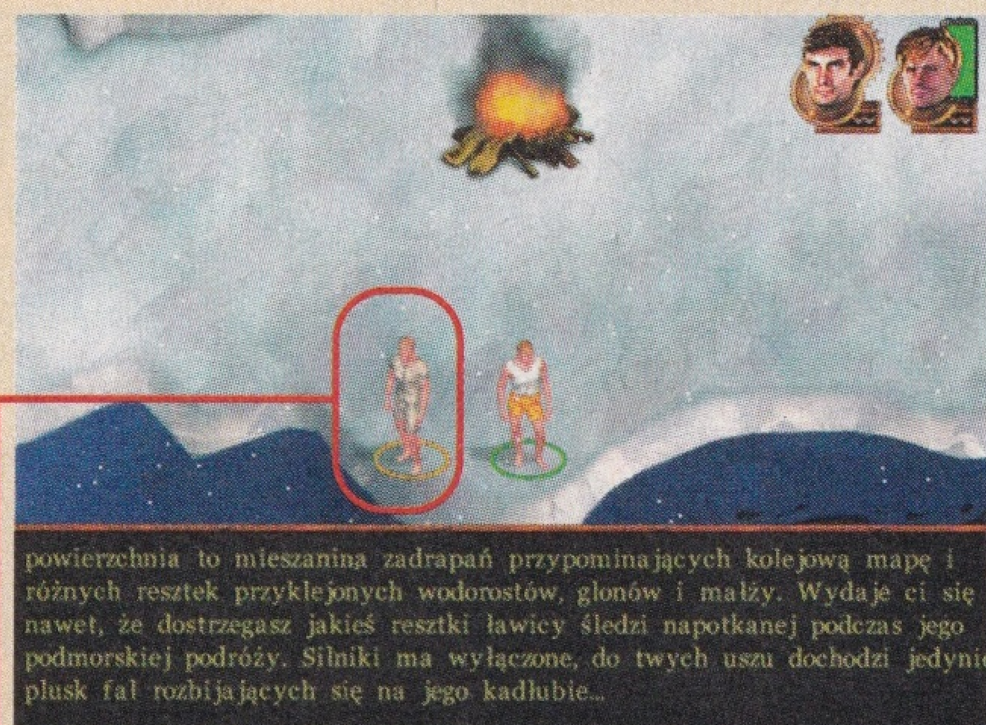
W Jak rozpętałem II wojnę światową naziści, jak na nazistów przystało, szukają supertajnej starożytnej broni. Motyw poszukiwań wunderwaffe, która przechyli szalę zwycięstwa na korzyść III Rzeszy, jest stary jak powojenna popkultura. W serii o przygodach Indiany Jonesa na przeszkodzie stanęła ich własna głupota i potęga Arki Przymierza oraz świętego Graala. W grach zetknęliśmy się z tym zjawiskiem w strzelaninie Return to Castle Wolfenstein, gdzie walczyliśmy z dywizją SS do spraw paranormalnych i w zręcznościówce Bloodrayne, gdzie seksowna półwampirzyca likwidowała tabuny niemieckich zombie.

FOT.: AKPA

PRZEBIEG GRY



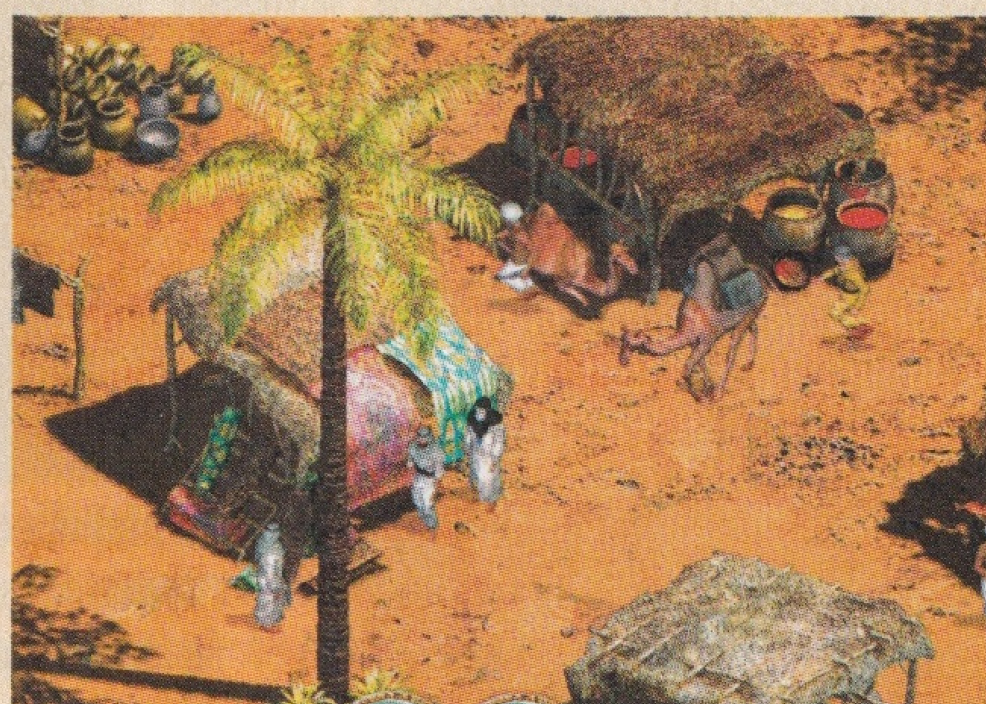
1 Przed rozpoczęciem gry tworzymy głównego bohatera. Wybieramy jego twarz, nadajemy imię i dzielimy dostępne punkty między poszczególne charakterystyki. Zależnie od podjętych decyzji niektóre fragmenty misji mają nieco inny przebieg



2 Po zatonięciu okrętu, na pokładzie którego uciekał z Europy, nasz bohater w towarzystwie niejakiego Johanna znajduje się na bezludnej lodowej wyspie gdzieś w Arktyce. Paląc ognisko z ubrań, ogrzewamy się tylko przez chwilę. Na szczęście ratuje nas przepływający U-Boot



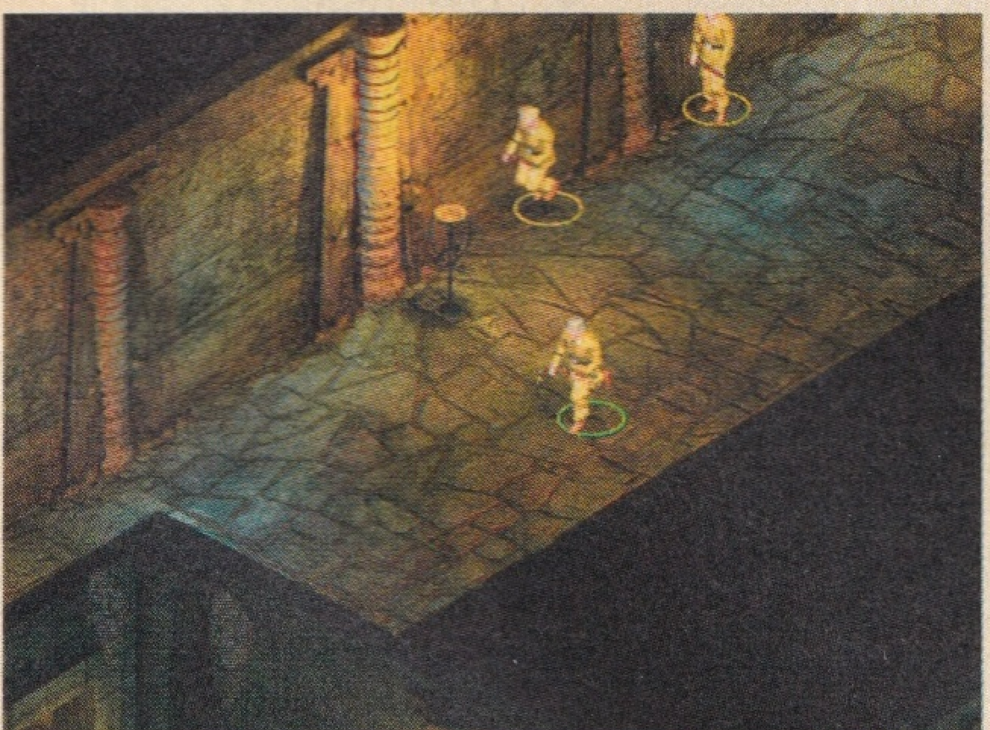
3 Na pokładzie niemieckiego okrętu podwodnego zdobywamy wreszcie cieplejsze ubranie, znajdujemy podstawowe uzbrojenie i dowiadujemy się od zastraszonego przez gestapo kapitana o tajnej niemieckiej misji poszukiwawczej wyruszającej na pustynię w Libii



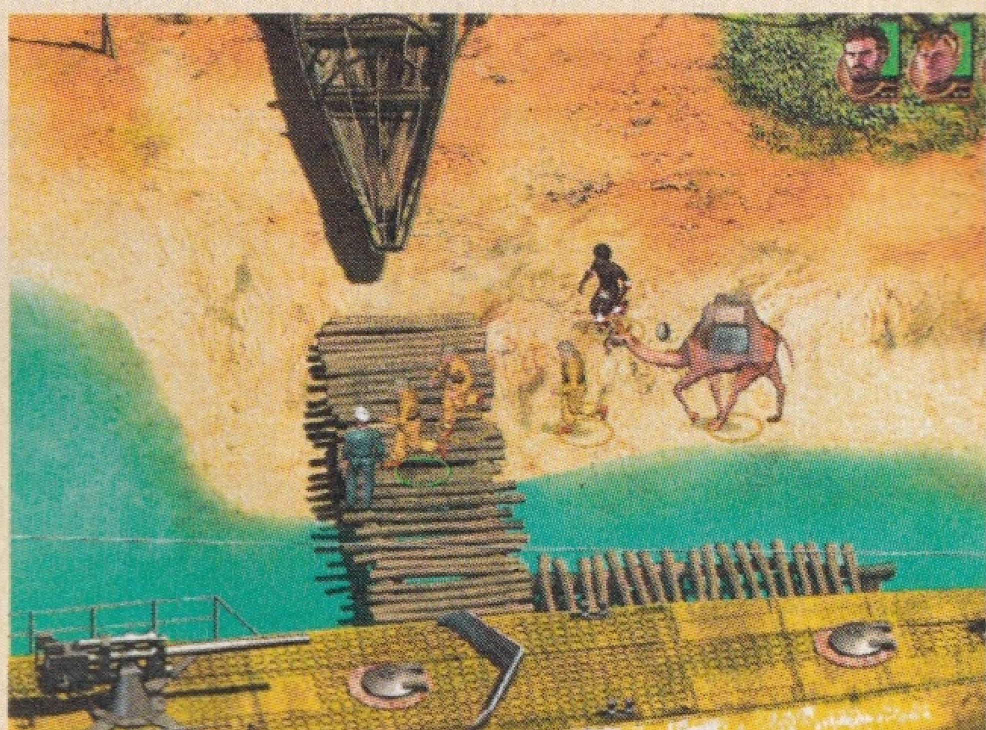
4 Okręt rozbija się w kontrolowany sposób o pomost portu w El Buahaha. Ziejąca w dziobie dziura unieruchamia go aż do końca pierwszego aktu gry. My w tym czasie zwiedzamy tradycyjny arabski bazar, kupujemy pamiątki z Libii i szukamy śladów niemieckiej ekspedycji



5 Po zgromadzeniu niezbędnego wyposażenia wyruszamy na pustynię. Niestety nie jesteśmy przyjaźnie witani przez oddziały specjalne Afrika Korps, przedstawicieli zwalczających się libijskich oddziałów partyzanckich i pospolitych bandytów. Na szczęście szybko szlifujemy zdolności strzeleckie. Silniejsze oddziały jednak omijamy, nie wdając się w walkę



6 Po udzieleniu pomocy kilku ludziom, wykonaniu garści zleceń i zgromadzeniu tak absurdalnych przedmiotów, jak przebrana murena udająca kobrę, powoli zaczynamy zbliżać się do właściwego celu gry. Oczywiście go nie wyjawiamy, aby nikomu nie psuć zabawy



7 Przed dotarciem do finału rozgrywającego się gdzieś w Europie spotykamy się z kanibalami, poznajemy tajemniczego archeologa, doktora Arizonę Jonesa, gotujemy kilkanaście nalewek ognioodpornych i odbywamy rejs na pokładzie żółtej łodzi podwodnej

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Jak rozpętałem II wojnę światową Nieznane przygody Franka Dolasa



Producent: Mirage Interactive
Wydawca w Polsce: Cenega Poland





platforma testowa	Windows 2000
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**dobra**	**4,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**4,28**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	dobry	4
Jakość grafiki	4,0%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	4,0%	dobre	4
Język gry	4,0%	polski	6
Dialogi mówione	1,0%	brak	1
OBSŁUGA	**7,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	3,0%	bardzo dobre	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	duża	4
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 16 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/brak takiej opcji	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**5,20**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	chwilami skokowe	4
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**dobra**	**4,17**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 868 52 61	4
Serwis online	1,0%	www.cenega.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	dobry	4
INSTALACJA	**4,0%**	**dobra**	**4,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	brak (1,8 GB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Ocena częściowa	**100,0%**	**dobra**	**4,31**
Punkty dodatnie/ujemne			-



OCENA JAKOŚCI		**dobra**	**4,31**
Cena/Jakość		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	→	**79,90 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	→	**67 zł**	Play, Warszawa, tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		79,90 zł/4,31 = 18,54 = dobra	



Chociaż przygody, które przeżywamy w grze, są jeszcze bardziej nieprawdopodobne niż filmowe przygody Franka Dolasa, bawimy się równie dobrze dzięki humorowi dialogów Paweł Chmielowiec



Star Wars Jedi Knight Jedi Academy[1]

Gra zręcznościowa | Mieczem świetlnym wycinamy szturmowców Imperium i mrocznych Jedi. To najlepsza gra ze świata Gwiezdnych wojen, jaka kiedykolwiek ukazała się na pecety!

Tajne kody na stronie 76



1 Walka mieczem świetlnym to esencja gry. Pokonujemy nim nie tylko zwykłych szturmowców Imperium. Często toczymy również pojedynki z mrocznymi rycerzami Jedi

2 Mniej więcej w połowie fabuły wybieramy nowy oręż. Z lancą świetlną w dłoni radzimy sobie nawet z kilkoma wrogami naraz. Jeśli chcemy, pozostajemy przy jednym mieczu lub walczymy dwoma

TREŚĆ GRY

Kyle Katarn, bohater poprzednich części gry, odchodzi na zasłużoną emeryturę i u boku samego Luke'a Skywalkera prowadzi Akademię Jedi, w której szkoli młodych adeptów słusznej strony Mocy. Do szkoły trafia właśnie nowy uczeń – wyjątkowy, ponieważ skonstruował miecz świetlny, zanim nauczył się nawet podstaw posługiwania się Mocą. Właśnie poczynaniami tego ucznia przychodzi nam kierować.

Jedi Academy ma znacznie bardziej otwarty charakter niż poprzednia część serii. Jaden, główny bohater gry, może należeć do jednej z kilku ras, może być mężczyzną lub kobietą, na dodatek wybieramy także jego strój, a nawet kolor ostrza miecza świetlnego i wygląd jego rękojeści. Fabuła jest dość sztampowa, ale na uwagę zasługuje sposób jej podania – pomiędzy misjami, w których badamy sprawę tajemniczego kultu kradnącego Moc, wykonujemy zestaw interesujących zadań.

Misje zaskakują różnorodnością. W jednej z nich wysadzamy generator pola ochronnego, innym razem bez żadnej broni uciekamy z więzienia, pomagamy również sojusznikom w walce z mrocznymi Jedi i bezlitosnym Imperium. Po każdym zadaniu rosną moce naszego bohatera. Niektóre umiejętności, jak wysokość skoku czy pchnięcie Mocy, zwiększają się automatycznie, ale mamy też pewien wpływ na rozwój Jadena. Jeśli chcemy, inwestujemy wszystkie punkty w ciemne Moce i z radością razimy przeciwników popisowymi sztuczkami Imperatora i Dartha Vadera.

Gra skupia się na walce mieczem świetlnym. Bronie palne mają drugoplanowe znaczenie. W zasadzie przydają się jedynie najcięższe rusznice przeciwpancerne, którymi powalamy szturmowców w potężnych strojach, oraz karabiny elektryczne przydatne w starciach z silnymi i całkiem cwanymi robotami. Całą resztę przeciwników sprawnie sieczemy mieczem świetlnym, równocześnie odbijając wycelowane w nas pociski. Walki nie są jednak łatwe, szczególnie gdy natykamy się na kilku ciemnych Jedi naraz. Podczas starć z Sithami pamiętamy przede wszystkim o tym, żeby starać się atakować tylko jednego z nich i bacznie obserwujemy poziom naszej energii, odnawiając ją, gdy tylko zbliża się do zera.

Pomimo pozornej swobody przez większą część gry kroczymy ścieżką światła. Zwolennicy ciemnej strony Mocy ucieszą się jednak możliwością wyboru jednego z dwóch zakończeń gry. Jeśli chcemy, kończymy zabawę po stronie zła. Ciekawe, jak autorzy gry wybrną z tego w następnej części serii.

TECHNIKALIA

Najważniejszą bronią jest nasz miecz świetlny. W nowej odsłonie Jedi Knighta wykonujemy znacznie więcej efektownych ciosów niż w poprzedniej części, dzięki czemu sprawniej walczymy z tłumami wrogich Jedi.

W miarę postępów w grze poznajemy nowe techniki walki mieczem, a w pewnym momencie wybieramy, czy chcemy pozostać przy jednym ostrzu, walczyć dwoma mieczami naraz, czy też uzbroić się w lancę świetlną w stylu Dartha Maula. Od tego momentu zabawa staje się jeszcze lepsza, bo w każdym ze stylów wykonujemy inne ciosy. Walka sprowadza się w zasadzie do naciśnięcia lewego przycisku myszki w odpowiednim momencie, ale pojawiły się również mordercze sekwencje uderzeń, dzięki którym radzimy sobie nawet z kilkoma przeciwnikami naraz. Cieszy również moc Sense. Włącza ona specjalny tryb wizji, w którym widzimy między innymi paski energii wrogów. Przydaje się to zwłaszcza w walkach z trudnymi bossami.

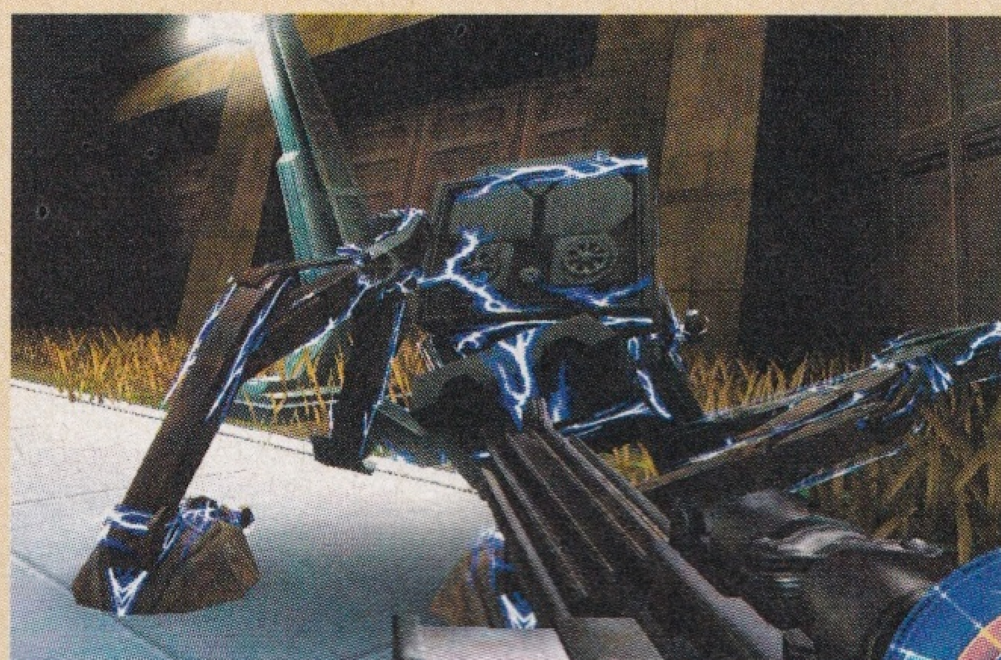
Poziomy zostały świetnie zaprojektowane, a potężnego rancora, przed którym uciekamy przez olbrzymi hangar, pamiętamy jeszcze długo po zakończeniu zabawy. Niestety jeśli chcemy po prostu postrzelać,

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – atak
- Prawy przycisk myszy – drugi tryb ataku
- W / S – ruch do przodu/do tyłu
- A / D – w lewo/w prawo
- Spacja – skok
- C – przykucnięcie
- L – wybór stylu walki mieczem
- Enter – używanie przedmiotów
- 1 do 0 – wybór broni
- F1 do F4 – wybór mocy
- F – użycie mocy
- F12 – szybki zapis
- F9 – szybki odczyt
- tab – cele misji

[1] Ang. Gwiezdne wojny: Rycerz Jedi: Akademia Jedi. Wymowa: star łors dżedaj najt dżedaj akademi

PRZEBIEG GRY



3 Strzelanina stoi w Jedi Academy na drugim planie. Jednak w jednej misji nie mamy miecza świetlnego i walczymy wyłącznie bronią palną



4 Jeśli wrogowie nam zagrażają, korzystamy z Mocy. Odpowiednio rozwinięta moc duszenia działa i na szturmowców i na ciemnych Jedi!



5 Niemal po każdym ukończonym zadaniu rozwijamy naszego bohatera. Decydujemy, czy wybieramy ciemną czy jasną stronę Mocy. Niestety zadania dla obu stron są takie same



6 Konstrukcja poziomów jest nadzwyczaj udana. Rancora nie pokonujemy wręcz, więc uciekając przed nim, wymyślamy na niego sposób. Jednocześnie opędzamy się od ciemnych Jedi

spotyka nas zawód – w tej grze jeszcze bardziej niż w Jedi Outcaście liczy się machanie mieczem. Autorzy najwyraźniej zdawali sobie z tego sprawę, pozbawiając Jadena jego oręża w jednej pasjonującej misji. Szkoda, że nie starczyło im odwagi na jeszcze kilka poziomów, w których bylibyśmy zwierzyną, a nie myśliwym.

Niestety za całkiem niezłym modelem walki i świetnymi poziomami nie idzie grafika. Jedi Academy wygląda jak gra sprzed ponad roku – poza nieco bardziej dopracowanym modelem oświetlenia nie różni się od Jedi Outcasta. Program Quake'a III jest już przestarzały. Wielka szkoda, że twórcy gry wydają się o tym nie pamiętać. Mamy nadzieję, że następna odsłona serii zachwyci nas nie tylko dobrym projektem i scenariuszem, ale również oszałamiającą grafiką.

System rozwoju postaci jest interesujący, ale dziwi fakt, że pomimo ładowania wszystkich punktów w ciemne Moce nie stajemy się Sithem. Cały czas wykonujemy kolejne misje dla Kyle'a Katarna i Luke'a, słuchając jedynie ich ostrzeżeń przed zbytnim angażowaniem się w ciemną stronę Mocy. Szkoda, że nie przygotowano zestawu zadań dla złych Jedi, a poświęcono im jedynie końcówkę gry.

WERDYKT

Jedi Academy to wspaniale zaprojektowana gra z marną grafiką. Na szczęście już po kilku minutach zabawy zapominamy, że oglądamy przestarzały program i oddajemy się cudownej rozgrywce. Jeśli jednak liczymy na strzelaninę, zawodzimy się na tym tytule. To nietypowa gra, w której główną rolę grają Moce i miecz świetlny.

Niestety w Polsce Jedi Academy pojawia się po angielsku i w absurdalnie wysokiej cenie. Szkoda, bo przez to mniej osób pozna tę najlepszą grę ze świata Gwiezdnych wojen, jaka kiedykolwiek ukazała się na pecety.

STARZY ZNAJOMI W NOWYCH ROLACH

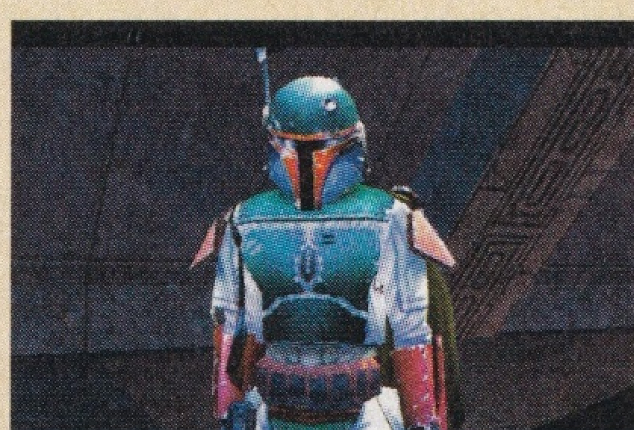
Akcja Jedi Academy toczy się tuż po wydarzeniach, które znamy z Powrotu Jedi. Dlatego też w grze spotykamy kilku znajomych z ekranu. Szkoda jednak, że autorzy z LucasArtsu ignorują istnienie książek i komiksów opowiadających o dziejach tego świata po pokonaniu Imperium przez Rebelię



Luke Skywalker prowadzi Akademię Jedi. Jego rola w grze sprowadza się wyłącznie do wydawania nam poleceń. Luke prawie w ogóle nie przypomina siebie z filmu, jest znacznie bardziej poważny i dorosły. Sami nie wiemy, czy to dobrze



Chewbacca, włochaty kolega Hana Solo, pojawia się w jednym z pierwszych zadań. W krótkiej rozmowie dowiadujemy się, że wykonuje tajną misję dla Hana i księżniczki Lei – niestety nic ponadto nie wiadomo. Czyżby materiał na kolejną część gry?



Boba Fett, jak się okazuje, nie zginął w paszczy Sarlaka. Z tym słynnym łowcą nagród walczymy w jednym z najciekawszych zadań w grze. Niezniszczalny Boba oczywiście przeżywa starcie z Jadenem. Do zobaczenia w następnej części!

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Star Wars Jedi Knight Jedi Academy

Producent: LucasArts
Wydawca w Polsce: LEM

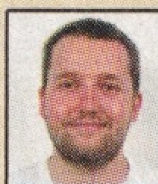




platforma testowa	Windows 95/98
wersja na GameCube'a	brak
wersja na PlayStation 2	brak
wersja na Xboxa	brak
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	waga		ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50,0%**	**celująca**	**6,00**
JAKOŚĆ GRY	**18,0%**	**dobra**	**3,78**
Poziom merytoryczny gry	5,0%	bardzo dobry	5
Jakość grafiki	4,0%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	4,0%	celujące	6
Język gry	4,0%	angielski	1
Dialogi mówione	1,0%	angielskie	3
OBSŁUGA	**7,0%**	**celująca**	**5,71**
Sterowanie	3,0%	celujące	6
Liczba opcji konfiguracyjnych	2,0%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1,0%	w każdym miejscu	6
Regulowany stopień trudności	1,0%	jest	6
Współpraca z akceleratorami graficznymi		jest (wymaga 32 MB)	
Maksymalna liczba graczy przy jednym komputerze/w sieci		jeden/szesnastu	
DZIAŁANIE GRY NA ZESTAWACH TESTOWYCH	**15,0%**	**bardzo dobre**	**4,60**
Pentium II 350, 64 MB RAM, Voodoo 3 2000	3,0%	niegrywalne	1
Pentium III 660, 128 MB RAM, RIVA TNT2	3,0%	chwilami skokowe	4
AMD Duron 800, 256 MB RAM, GeForce2 MX 200	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 900, 256 MB RAM, GeForce2 GTS	3,0%	płynne	6
AMD Athlon 1700, 256 MB RAM, GeForce4 MX 400	3,0%	płynne	6
POMOC TECHNICZNA I OBSŁUGA KLIENTA	**6,0%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Serwis telefoniczny	2,0%	(0 prefiks 22) 651 73 24 do 26	5
Serwis online	1,0%	www.lem.com.pl	5
Podręcznik użytkownika	3,0%	bardzo dobry	5
INSTALACJA	**4,0%**	**celująca**	**6,00**
Instalacja programu	2%	bezproblemowa	6
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,5%	jest (1000 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,5%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1,0%	bezproblemowe (0 MB)	6
Ocena częściowa	**100,0%**	**bardzo dobra**	**5,31**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**5,31**
Cena/Jakość		**niedostateczna**	

CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**169 zł**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**144 zł**	Play, Warszawa tel. (0 prefiks 22) 832 54 30
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	169 zł/5,31 = 31,83 = niedostateczna	



Poprawiono wszystkie błędy poprzedniej części gry. Poziomy są ciekawe, a walka mieczem jeszcze bardziej pasjonująca. Pomimo słabej grafiki w Jedi Academy gra się wspaniale — Jakub Kowalski

Planescape Torment[1]

[1]Ang. Planescape: Udręka. Wymowa: plejnskejp: torment. Planescape to nazwa świata

Gra fabularna | Oto nietypowa przygoda, w której ratujemy siebie, a nie świat, i więcej rozmawiamy niż walczymy

TREŚĆ GRY

Wyjątkowość Tormenta uwidacznia się już na początku: gdy tworzymy nową postać, nie wybieramy jej rasy, płci ani profesji. Kolejnego zdziwienia dostarcza główny bohater, który w przeszłości już wielokrotnie umierał... i natychmiast się odradzał.

Celem naszej wędrówki jest odkrycie prawdy o przeszłości bezimiennego bohatera. Potężny oręż i przydatne wyposażenie zdobywamy, penetrując niebezpieczne katakumby i wykonując zadania zlecone przez postaci niezależne. Na naszej drodze stają tak niezwykłe istoty, jak rozgadana fruwająca czaszka, skrzydlaty sukkub, który zaprzestał uwodzenia, i zbuntowana żywa maszyna.

Torment onieśmiela olbrzymią ilością tekstu do przeczytania i informacji, które musimy zapamiętać. Świat, w którym toczy się rozgrywka, jest złożony. Długie opowieści snute przez mieszkańców pozwalają nam lepiej go zrozumieć i dzięki temu zbliżyć się do rozwiązania zagadki Bezimiennego. Dlatego na ogół rozmawiamy, zamiast zabijać.

TECHNIKALIA

Planescape: Torment ma cztery lata i przestarzałe rozwiązania techniczne. Jedyna obsługiwana rozdzielczość to 640x480, zaś przerywniki animowane wyglądają sztucznie. Autorzy świadomie uczynili grę nieestetyczną, by podkreślić jej nastrój.

Warto jednak się przemóc, by poznać dobre rozwiązania dotyczące mechaniki gry. Dzięki niej sposób kierowania postacią ma olbrzymi wpływ na jej rozwój. W każdej rozmowie liczba dostępnych opcji dialogowych zależy od naszych cech.

POLSKA WERSJA

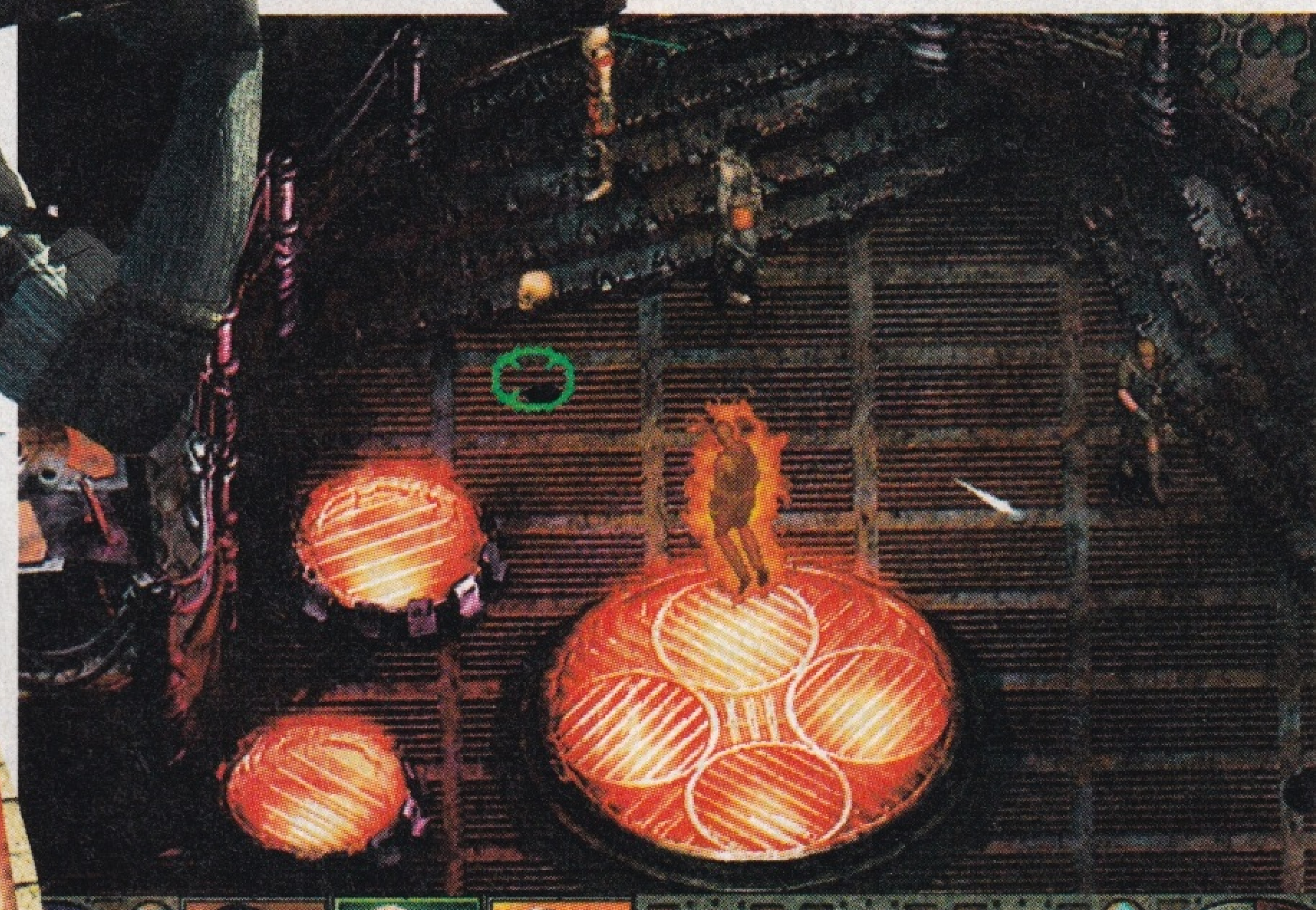
Polonizacja Tormenta całkiem zasłużenie uważana jest za najlepszą w historii. Na potrzeby polskiej wersji stworzono nawet stylizowaną gwarę! Świetnie sprawili się też lektorzy.

WERDYKT

Torment z powodzeniem realizuje założenia gry fabularnej: wcielanie się w postać i przeżywanie razem z nią niesamowitych przygód, nie sprowadzających się jedynie do bezmyślnej rzeźni. Autorzy stworzyli grę, jakich dziś brakuje: oryginalną i wymagającą skupienia.



Na ten stół Bezimienny wraca po każdej kolejnej śmierci



Płonący mag Ignus to jedna z najciekawszych postaci. Jeśli chcemy, po pewnym czasie przyłączamy go do naszej drużyny

Planescape: Torment

POLSKA WERSJA · 12 LAT

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Black Isle Studios
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	Win 95/98/XP
Wymagania sprzętowe	P 200, 32 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	niski
Instrukcja	bezproblemowa
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



celująca

Uzbrojony i niebezpieczny. Tego robaka niełatwo zalać, nawet morzem napalmu

Worms Armageddon[2]

[2]Ang. Totalna zagłada robaków. Wymowa: łorms: armagedon

Gra zręcznościowa | Są niewielkie, ale gotowe na wszystko. Robaki znają wiele rodzajów uzbrojenia, ale litości – już nie

TREŚĆ GRY

W serii Worms zabawa polega na celowaniu we wroga pociskami. Gra jest dynamiczna i prosta w obsłudze. Przy ustalaniu kąta i siły wystrzału gra ilustruje te etapy graficznie.

Uzbrojenie jest urozmaicone i osobliwe. Wśród najbardziej abstrakcyjnych rodzajów broni znajdują się wybuchowa owca oraz starsza pani, która wspierając się laską, drepcze śmiało przed siebie, by eksplodować w okolicy wroga.

Miny robaków oddają wkurzenie, radość i smutek z bycia śmiertelnie trafionym.

Robaki sterowane przez komputer zaskakują inteligencją – niszczą fragmenty terenu zasłaniające im drogę ataku!

POLSKA WERSJA

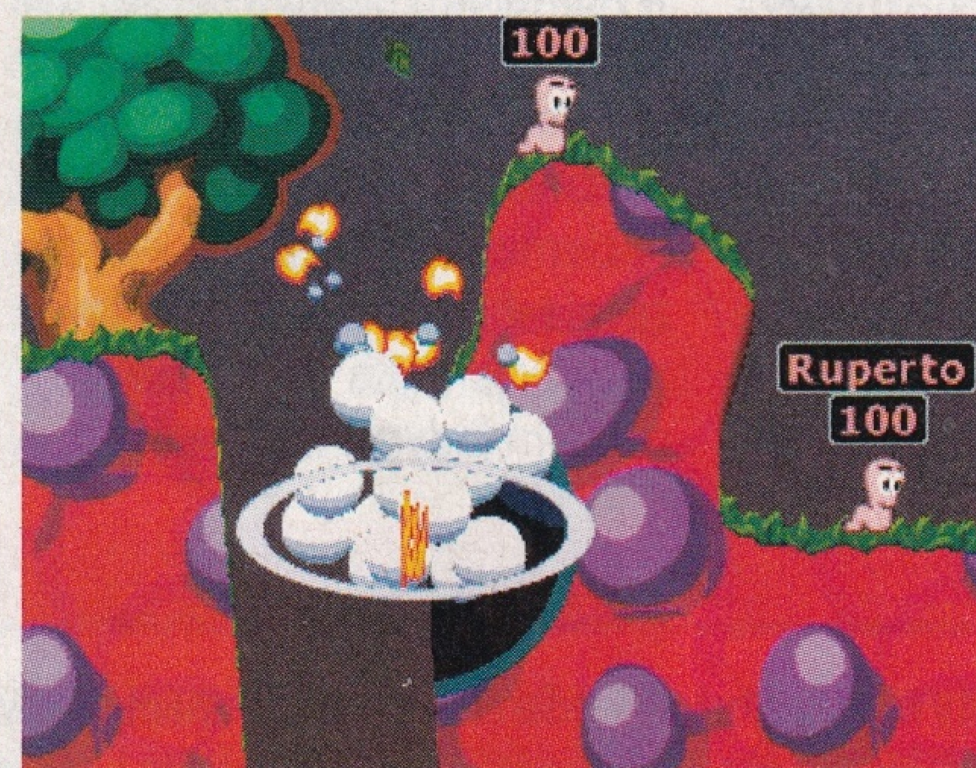
Opisy zadań i misji treningowych spolszczono dobrze, wiernie oddając ducha absurdu, jakim przesiąknięta jest gra. Ponadto mamy polską bibliotekę robaczych okrzyków bojowych.

TECHNIKALIA

Gra świetnie wychwytuje kontrast między marnością malutkich robaków a ich śmiertelnie poważną bojową ambicją – animacje stworzeń to majstersztyk!

WERDYKT

Gra w Wormsy to jedna z najprzyjemniejszych rzeczy, jakie można robić w kilka osób przy komputerze. Jeśli często miewamy gości – warto!



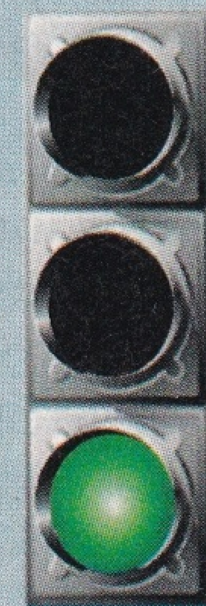
W grze znalazły się niemal wszystkie wersje językowe robaczych okrzyków. Mamy na przykład hiszpańskie, francuskie, afrykanerskie, ale dziwnym trafem brak czeskich

Worms: Armageddon

POLSKA WERSJA · BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUKCIE	
Producent	Team 17
Polski wydawca	CD Projekt
Cena	19,99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	Win 95/98/Me
Wymagania sprzętowe	P 133, 32 MB RAM
Obsługa akceleratora	brak
Tryb wieloosobowy w sieci	jest, dla 6 osób
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instrukcja	bezproblemowa
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Ocena:



bardzo dobra

To tutaj
przytarłem im nosa.



Mobilna bezprzewodowa gra wieloosobowa
Gry najpopularniejszych wydawców
Grafika trójwymiarowa
Bluetooth
Cyfrowy odtwarzacz muzyczny MP3 – stereofoniczne radio FM
Trójzakresowy telefon komórkowy

n-gage.pl

N·GAGE
NOKIA
anyone
anywhere

Pełna wersja gry na płycie CD

Gra strategiczna | Dzięki radom GIER wygrywamy drugą wojnę każdą ze stron konfliktu!

Tajne kody na stronie 76

Frontline Attack War Over Europe

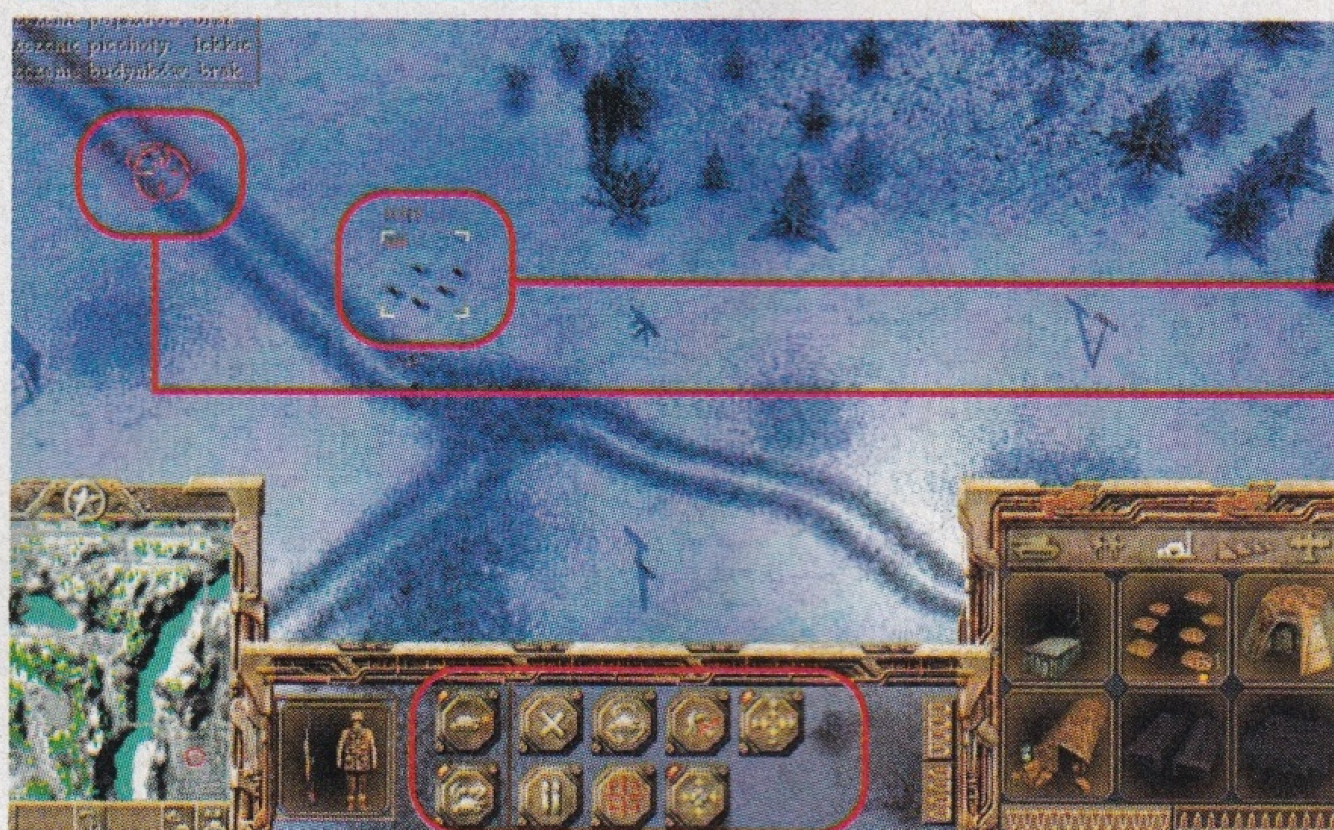
NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Zaczynamy grę



Na ekranie startowym wybieramy, jakiego rodzaju rozgrywkę pragniemy prowadzić. Wybieramy Wehrmacht 1, Armię Czerwoną 2 lub aliantów 3, dzięki czemu rozgrywamy misje treningowe i kampanię po każdej z tych stron. W trybie potyczki 4 walczymy na jednej z dostępnych map, ustalając wcześniej warunki startu, takie jak początkowa ilość pieniędzy czy liczba wojska. Opcja Załaduj grę 5 służy do wczytywania zapisanego wcześniej stanu gry. Gra sieciowa 6 uruchamia tryb rozgrywki wieloosobowej (w połączeniu bezpośrednim bądź przy użyciu serwerów sieci EarthNet). Edytor 7 jest narzędziem do tworzenia własnych plansz.

Dowodzimy oddziałami

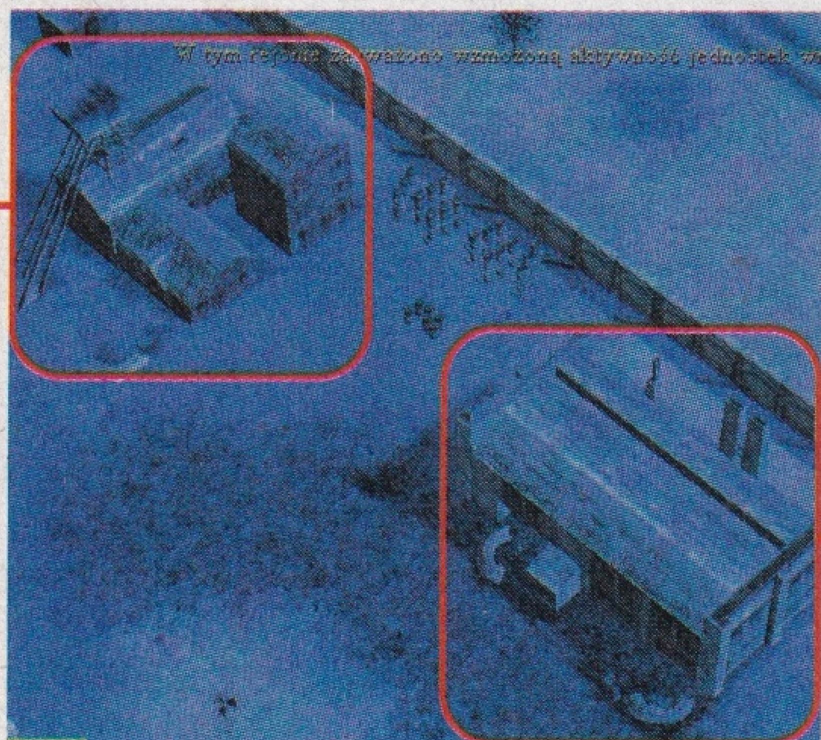


1 Rozkazy wydajemy jednostkom, używając lewego przycisku myszy. Klikając nim na oddział, sprawiamy, że staje się aktywny. Klikając na planszę, rozkazujemy mu przemieścić się w to miejsce. Klikając na jednostkę przeciwnika, polecamy naszemu oddziałowi zaatakowanie jej. Wybranej jednostce wydajemy szczegółowe polecenia, używając panelu rozkazów na dole ekranu.

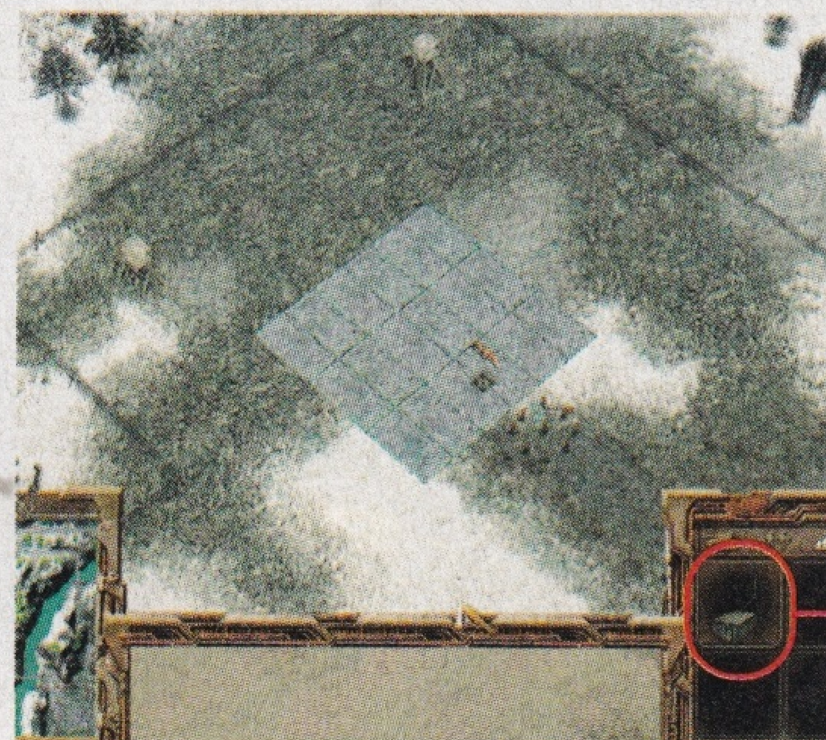
2 Przytrzymując lewy przycisk myszy i przeciągając nad żołnierzami, łączymy ich w grupę. Wciskając klawisz Ctrl i numer od 1 do 9, ustalamy przynależność wybranych jednostek do grupy o danym numerze. Grupę wybieramy potem, wciskając klawisz z jej numerem. Rozkazy grupie wydajemy tak samo jak pojedynczym jednostkom – klikając lewym przyciskiem myszy.



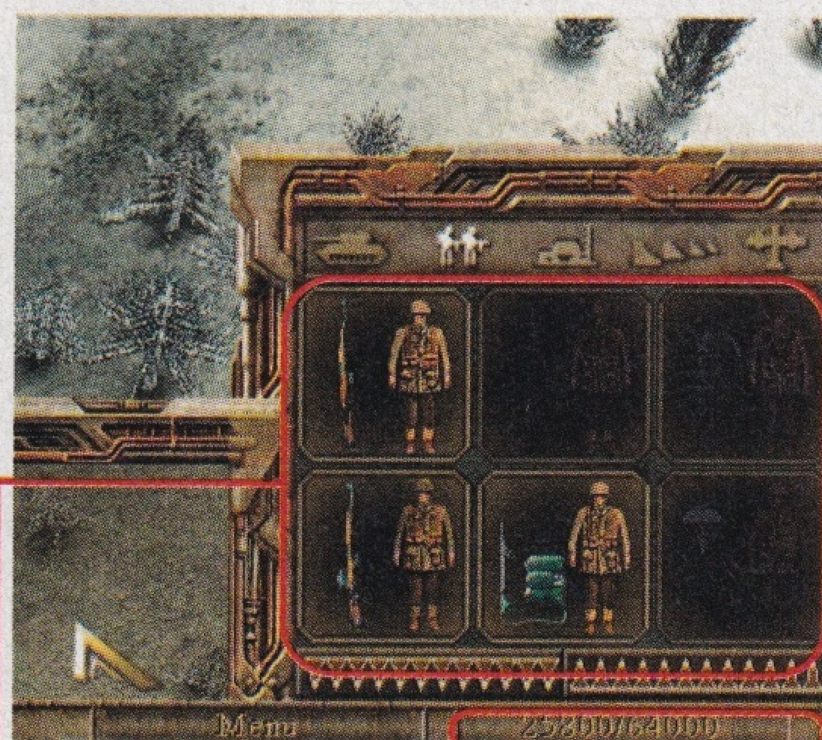
Budujemy bazę i szkolimy wojska



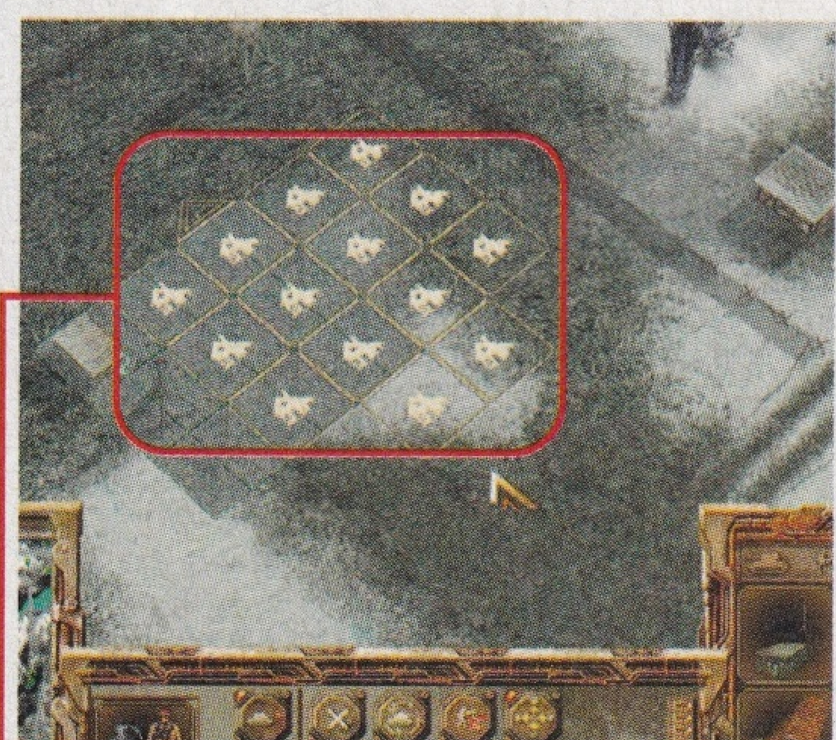
1 Aby rozbudowywać bazę o kolejne budynki i powoływać pod broń nowe oddziały, musimy kontrolować źródła zasobów: kopalnie lub fabryki. Zgromadzone surowce przechowywane są w silosach.



2 Na początku stawiamy centrum łączności. Mając je, otrzymujemy dostęp do kolejnych budynków. W nich szkolimy zaawansowane jednostki bojowe, bez których trudno jest odnieść zwycięstwo nad przeciwnikiem.



3 Jednostki oraz budynki wybieramy z panelu. Pola rozjaśnione oznaczają dostępne obiekty, natomiast zaciemnione mówią o braku zasobów lub komponentów niezbędnych do zakupu. Ilość zasobów podana jest poniżej.



4 We wskazanym miejscu stawiamy budynek wtedy, gdy wszystkie kwadraty w miejscu planowanej budowli są białe. Jeśli mają kolor czerwony, oznacza to, że wybrane miejsce nie jest właściwe dla danej budowli.

Dowiadujemy się o funkcjach pojazdów

Lekkie pojazdy opancerzone



Służą do **zwalczania piechoty i słabo bronionych budynków.** Wykorzystujemy je także do prowadzenia zwiadu.

Pojazdy amunicyjne



Jedna z najważniejszych jednostek w grze. Wzywamy je do oddziałów, **którym kończą się zapasy amunicji.**

Pojazdy przeciwlotnicze



Służą do obrony przed samolotami wroga. Używamy ich, gdy przeciwnik ma przewagę w powietrzu.

Pojazdy minujące



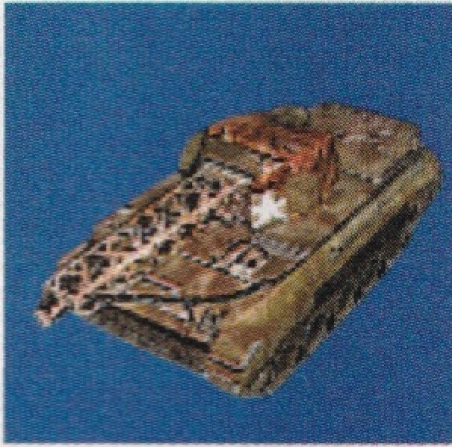
Używamy ich do stawiania pól minowych w ważnych punktach mapy. Na przykład w okolicy własnej bazy.

Niszczyciele czołgów



Znakomicie **radzą sobie z pojazdami wroga i umocnionymi punktami oporu.** Słabo spisują się przeciwko piechocie.

Pojazdy naprawcze



Podjeżdżają do pojazdów uszkodzonych w walce i w kilka chwil **przywracają im pełną zdolność bojową.**

Czołgi



Główna część naszej armii. **Dobrze walczą z pojazdami przeciwnika i niszczą jego budynki.** Piechotę rozjeżdżają.

Trały przeciwminowe



Trały **puszczamy przodem podczas pokonywania pól minowych wroga.** Tak otwieramy przejście naszym wojskom.

Poznajemy umiejętności żołnierzy

Piechota



Te najliczniejsze oddziały zawsze **idą przodem, badają teren i pierwsze giną.** Na szczęście są tanie, zaś ich wyszkolenie nie wymaga specjalnych budynków.

Grenadierzy



To ulepszona odmiana piechoty. Mają więcej punktów życia. Dzięki lepszemu uzbrojeniu **całkiem dobrze radzą sobie z czołgami i bunkrami** przeciwnika.

Miotacz ognia



Przenośna smażalnia doskonale spisuje się przeciwko wszystkim celom. Jedyną wadą tej broni jest **krótki zasięg.** Z tego powodu ważne jest staranne zaplanowanie drogi na stanowisko ogniowe.

Grupa przeciwpancerna



Wyposażony w broń ciężką pododdział atakuje i niszczy z zasadzki pojazdy wroga. W miarę możliwości **ciężkie pojazdy atakujemy z boku lub od tyłu.**

Snajperzy



Zaczajeni między drzewami lub w budynku **potrafią powstrzymać cały oddział nieprzyjacielskiej piechoty.** Snajperzy są bezradni wobec pojazdów.

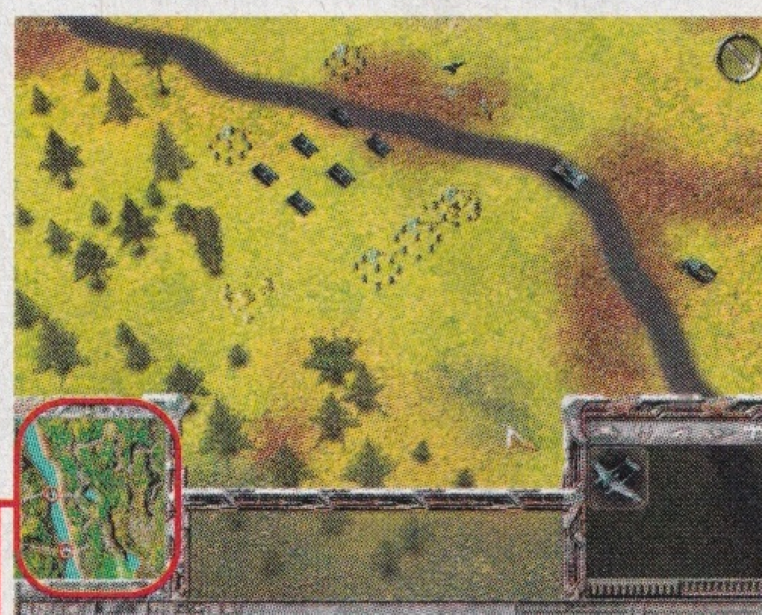
Spadochroniarze



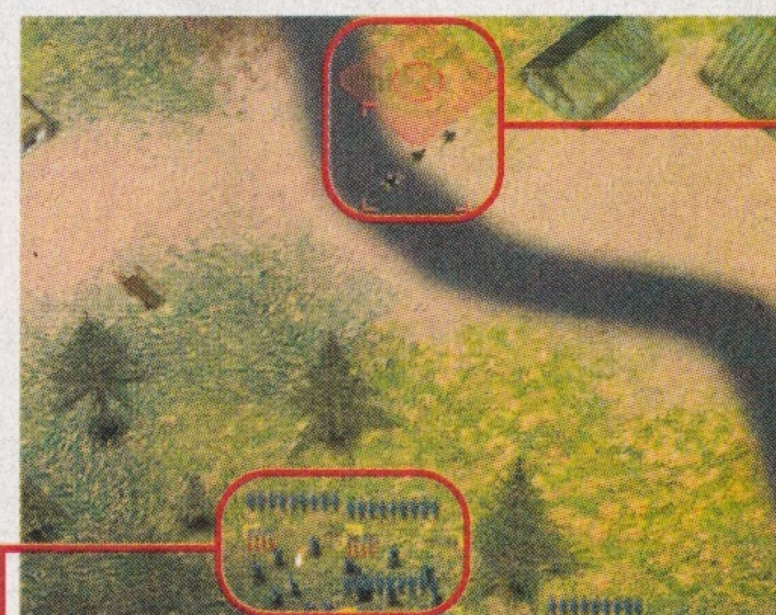
Są skuteczniejsi w walce niż zwykła piechota. Zrzucamy ich w dowolnym miejscu, atakując wroga tam, gdzie nas się nie spodziewa. Najlepiej ich atak od tyłu łączyć z frontalnym atakiem sił głównych.

ROZPOCZYNAMY KAMPANIE

Kampania niemiecka – plan Barbarossa



1 Przed rozpoczęciem operacji zapoznajemy się z rozmieszczeniem i składem armii. Szczególną uwagę zwracamy na mapę terenu, gdzie kółkami zaznaczone są cele, które mamy w danej chwili osiągnąć.



2 Wysyłamy kilka oddziałów piechoty na zwiad w kierunku najbliższej wioski. W pobliżu drogi nawiązujemy pierwszy kontakt bojowy. Wykrytego przeciwnika niszczymy zmasowanym ogniem.



3 Poruszamy się wzdłuż drogi, cały czas wykorzystując piechotę jako zwiad. To chroni nasze czołgi przed wpadnięciem w zasadzkę, którą jest stanowisko półbaterii dział przeciwpancernych. Piechurzy rozprawiają się z nim bez problemu, zanim robi im jakąkolwiek krzywdę.



4 Pod osłoną nocy zbieramy rozproszone wojska. Zajmujemy magazyn amunicji i uzupełniamy zapasy pocisków w naszych jednostkach, wydając odpowiednią komendę z panelu rozkazów.

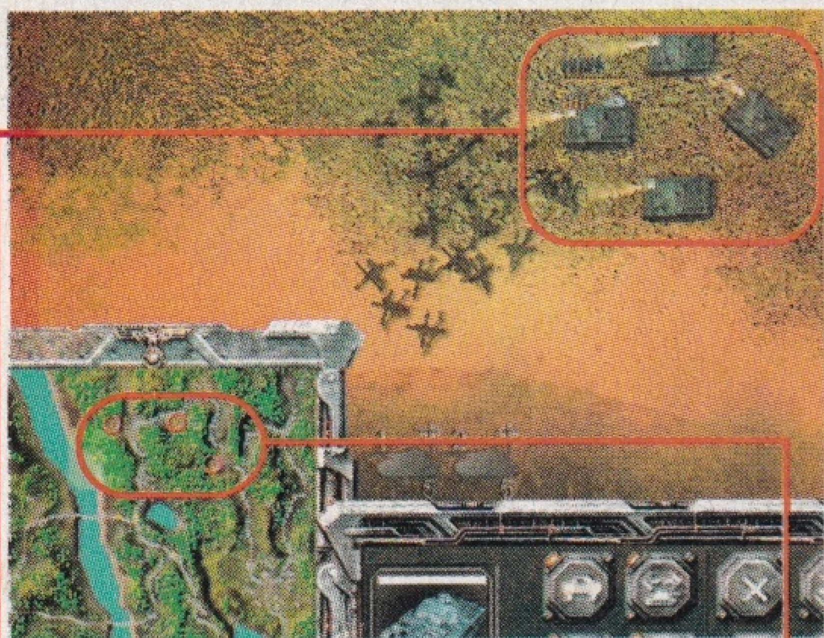


5 Wraz z nadejściem świtu rzucamy nasze czołgi do natarcia na północny most. Aby zaskoczyć przeciwnika, rozproszyć jego ogień i odciążyć główną grupę uderzeniową, częścią sił atakujemy z flanki.



6 Po zajęciu północnego mostu rozkazujemy naszym żołnierzom przejść na drugi brzeg. Następnie wysyłamy ich na dół mapy i wkraczamy na południowy most. Rosjanie spodziewają się natarcia z przeciwnej strony, toteż błyskawicznie rozprawiamy się z nimi, wykorzystując zaskoczenie.

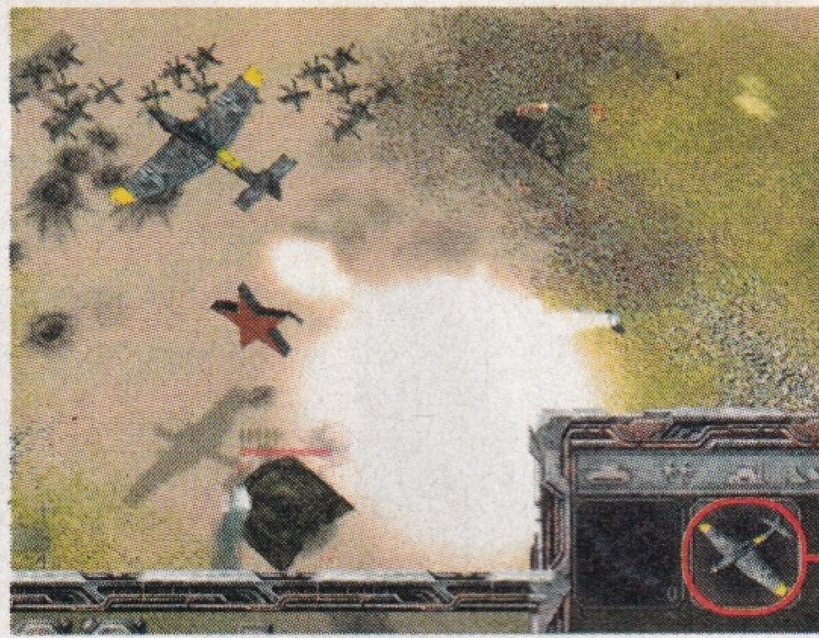
Kampania niemiecka – plan Barbarossa



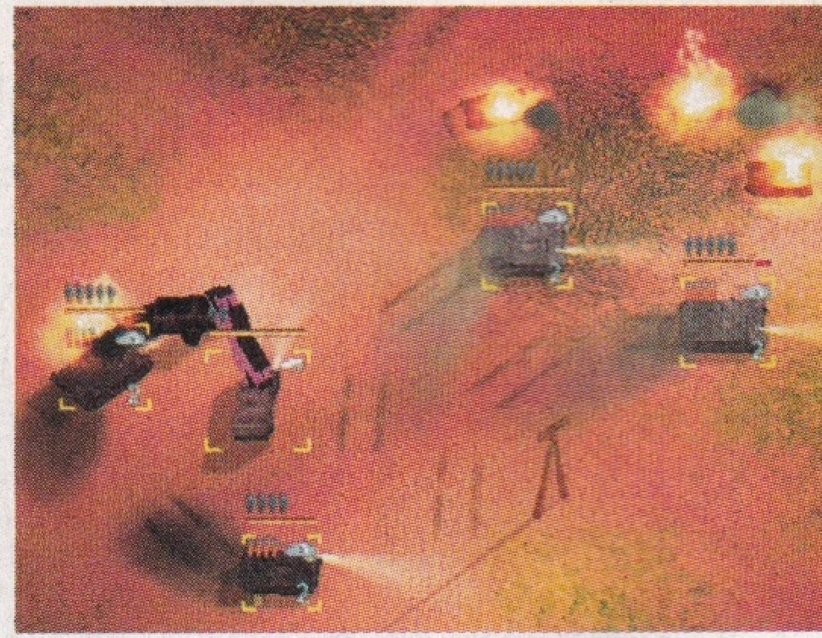
7 Na mapie pojawiły się nowe cele. Dostaliśmy też posiłki – grupę czołgów. Zanim atakujemy wyznaczone cele, ponownie zbieramy wojska rozproszone podczas akcji.



8 Znów wysyłamy naprzód piechotę. Napotyka ona stanowiska artylerii przeciwpancernej. Rozprawiamy się z nimi za pomocą piechurów, korzystając z osłony drzew.



9 Do kolejnego celu podchodzimy ostrożnie. Groźne dla piechoty karabiny maszynowe niszczymy lotnictwem, a z działami przeciwpancernymi radzimy sobie jak poprzednio.

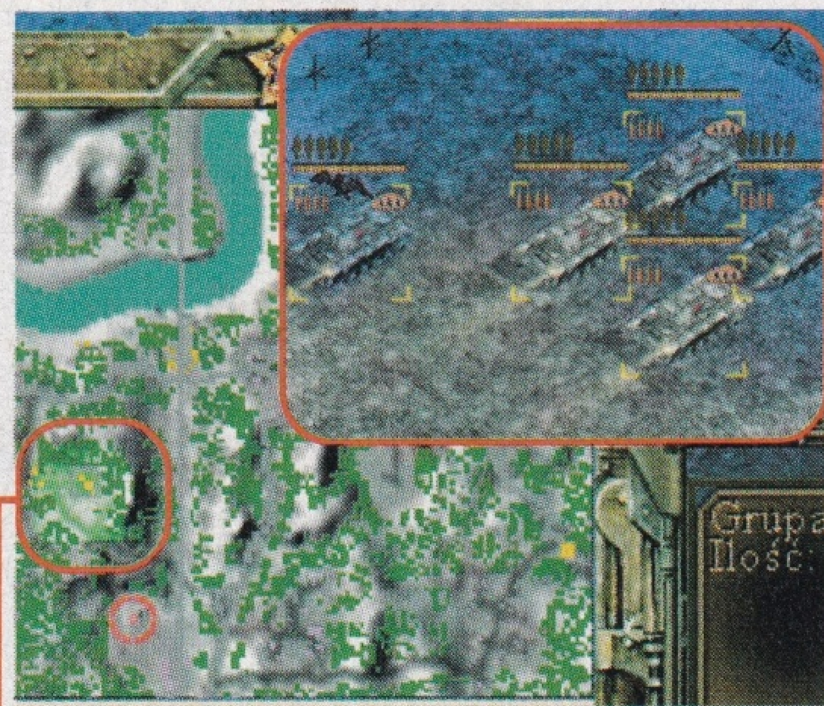


10 Ostatnim z punktów misji jest zajęcie miasta. W kilka chwil po wyeliminowaniu jego obrońców przychodzi kontruderzenie. **Po zniszczeniu nacierających Rosjan wygrywamy!**

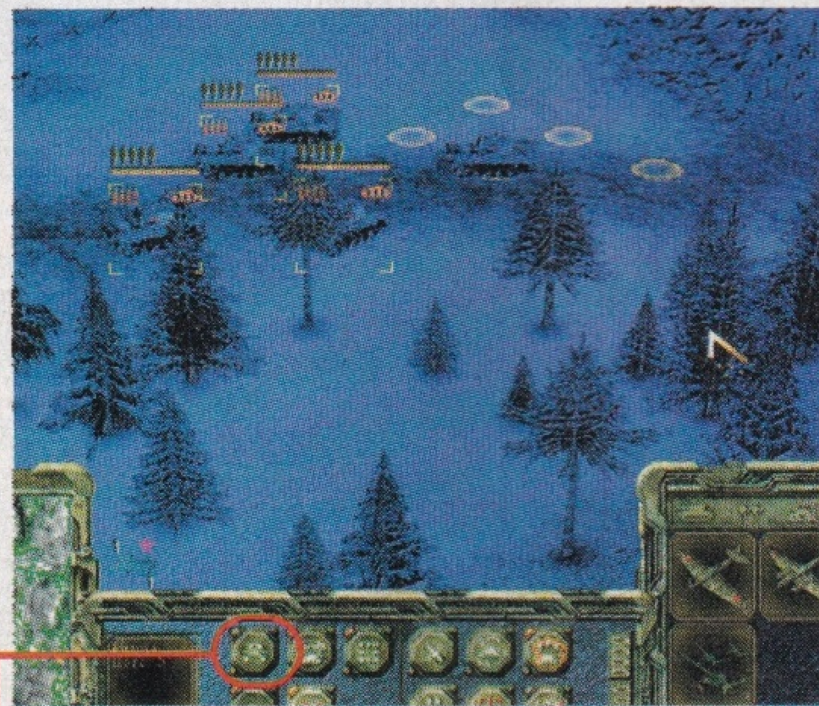
Kampania rosyjska – obrona Moskwy



1 Na początku bitwy mamy do dyspozycji niewielkie siły, za to zgromadzone na bardzo dobrze ufortyfikowanym terenie. Naszym zadaniem jest **odpieranie niemieckich ataków tak długo, aż nieprzyjaciel przestaje nacierać.**



2 Wysyłamy niewielką część naszych oddziałów na lewą stronę mapy, gdzie odnajdujemy grupę czołgów. Przyłączają się one do nas, dzięki czemu możemy w końcu rozpocząć działania ofensywne.



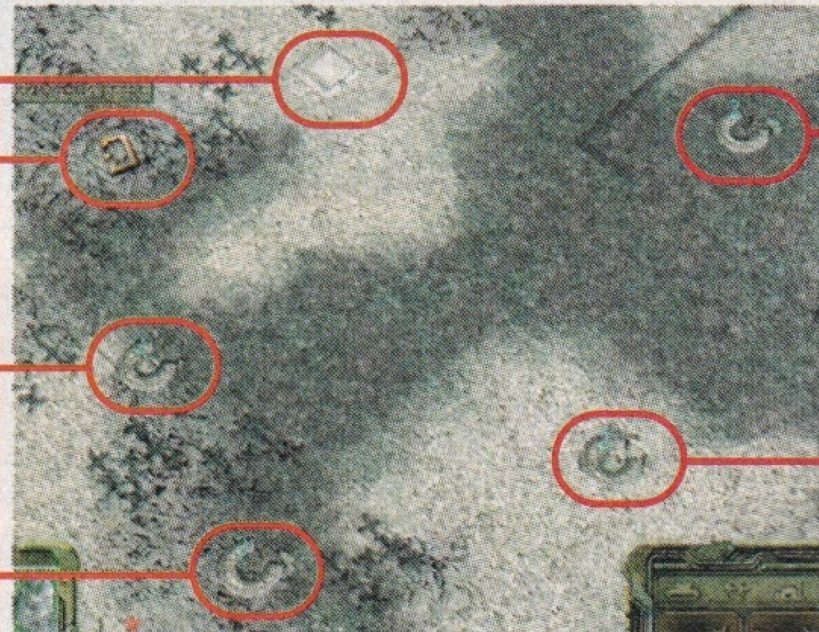
3 Nocą przesuwamy czołgi do celu zaznaczonego na mapie. Wyłączamy światła. Pojazdy jadą wolniej, ale wrogowi trudniej je dostrzec. Z zaskoczenia przebijamy się przez oddziały osłonowe i zatrzymujemy się przed celem.



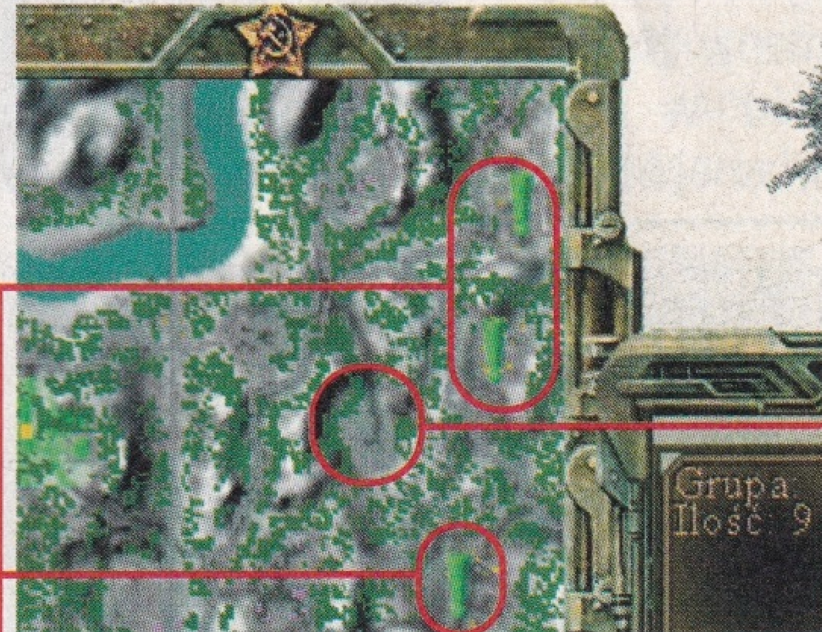
4 Ściągamy z północy wojska, które wcześniej się broniły. Przeprowadzamy skoordynowany atak piechoty i pojazdów na wyznaczony cel. W razie potrzeby wykorzystujemy wsparcie lotnictwa bombowego i ciężkiej artylerii.

5 Podczas walk zdarza się, że eliminujemy załogę nieprzyjacielskiego wozu bojowego, nie niszcząc go. Wykorzystujemy tę okazję, by obsadzić go własną załogą. Wydajemy więc piechocie rozkaz wejścia do pojazdu. Od tej chwili służy on pod naszą komendą! Amunicja jest standardowa, zatem nasza pasuje do czołgów wroga.





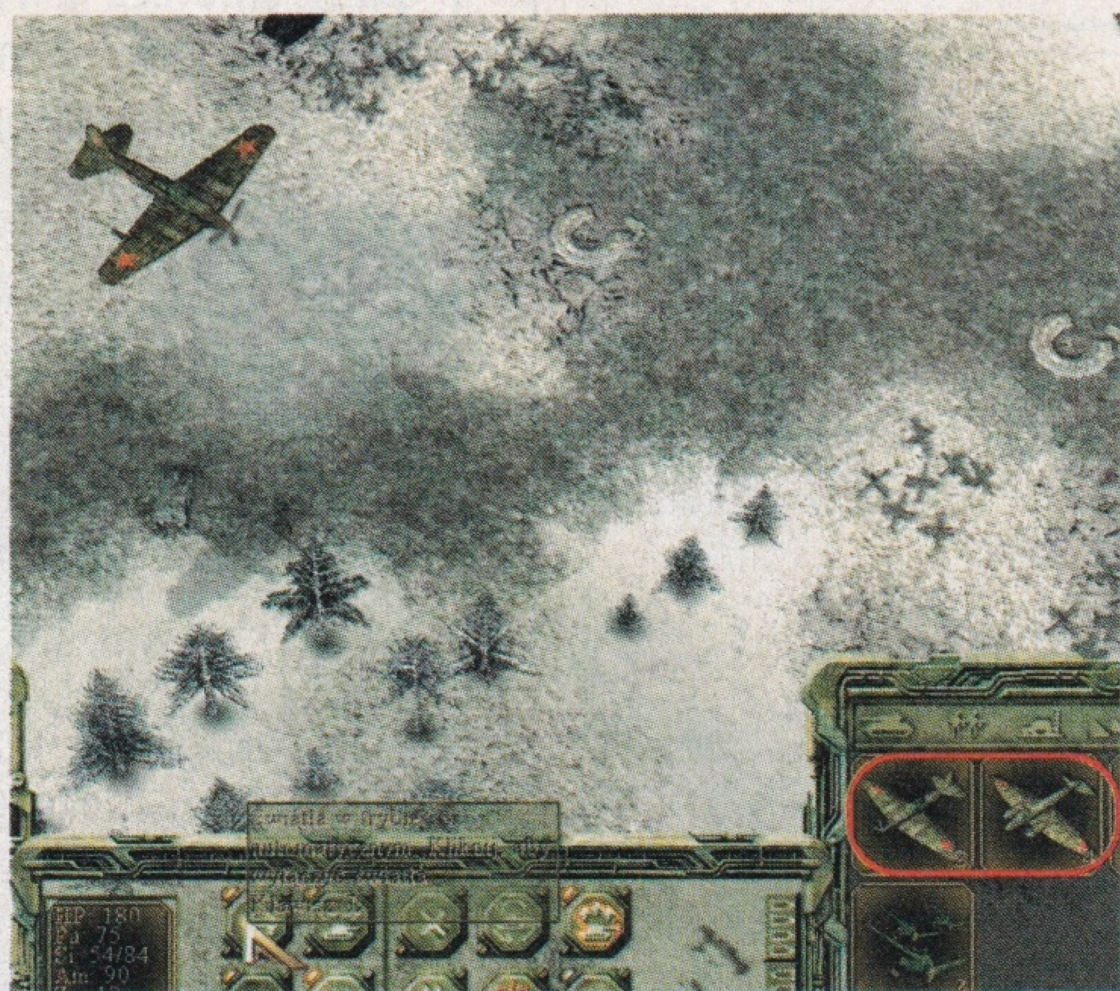
6 Gdy tylko po prawej stronie mapy pojawiają się posiłki, wykorzystujemy je, by obsadzić pobliskie stanowiska obronne znajdujące się na wzgórzach. Robimy to szybko, bowiem wkrótce czekają nas tu zacięte walki.



7 Po zajęciu obszaru w lewym dolnym rogu mapy wysyłamy nasze pozostałe wojska na tereny zagrożone atakiem i szybko nakazujemy piechocie schować się w bunkrach. Unikamy obszaru koncentracji wojsk niemieckich.



8 Nieprzyjaciel atakuje obsadzone przez nas obszary, używając głównie piechoty i broni pancernej. Jeśli zdążamy obsadzić stanowiska ogniowe, bez trudu udaje się nam odeprzeć natarcie.

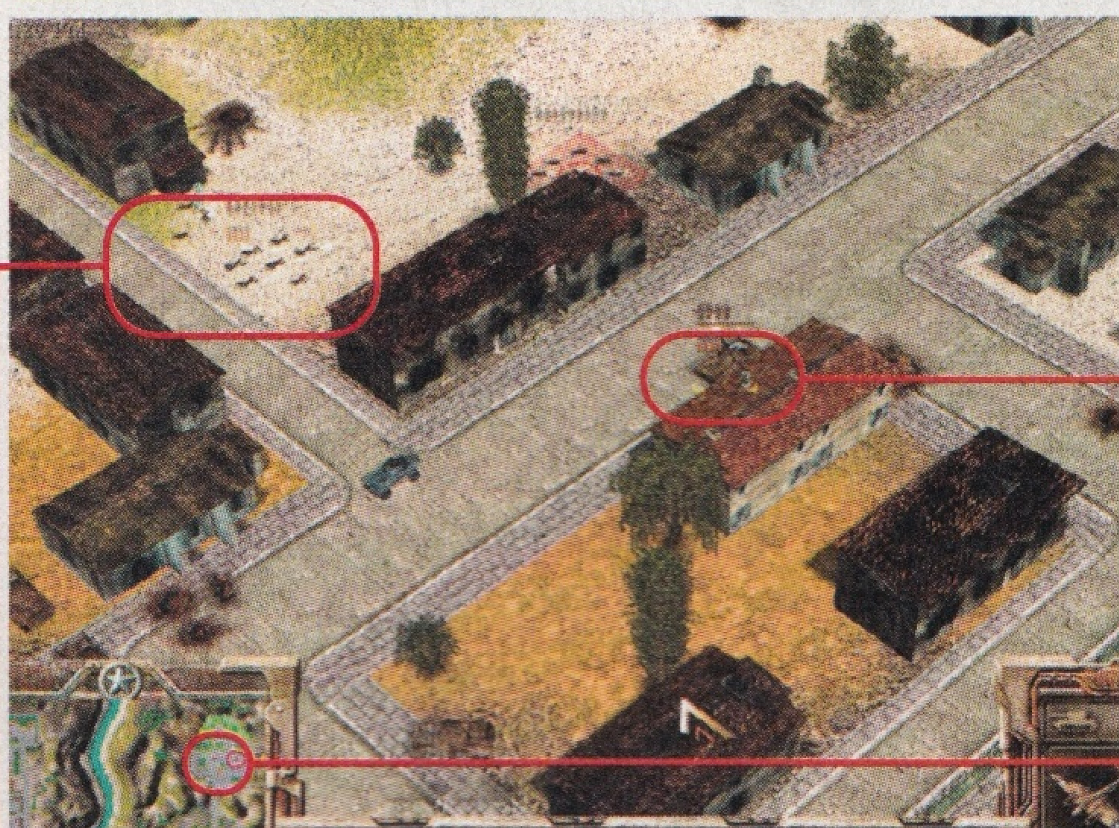


9 Najpoważniejsze zagrożenie stanowią jednostki artylerii polowej rażące nasze oddziały spoza zasięgu ognia obrony. Aby je wyeliminować, wykorzystujemy wsparcie lotnicze.



10 Jeśli pomyślnie odpieramy ataki na wszystkie trzy punkty obrony i rozbijamy nacierające wojska niemieckie, wygrywamy bitwę! W nagrodę przechodzimy do kolejnej misji, gdzie czeka więcej Niemców.

Kampania aliancka – droga na Rzym



1 Naszym pierwszym celem jest miasteczko w prawym górnym rogu mapy. Przodem wysyłamy oddziały piechoty, które badają teren i odkrywają stanowiska ogniowe wroga. Jeśli napotykają opór, przydzielamy im do pomocy pojazdy opancerzone.



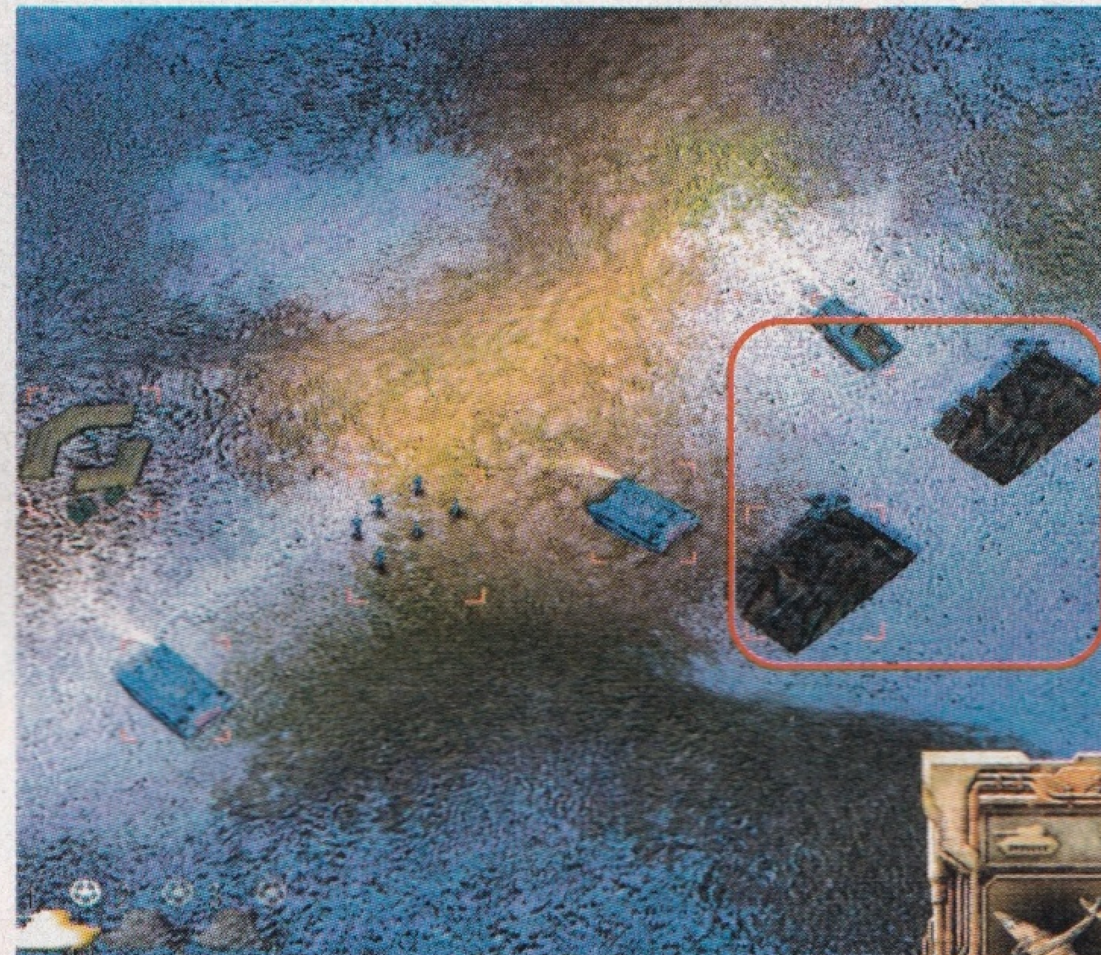
2 Pokonawszy ostatnie oddziały przeciwnika, wysyłamy wojsko do centrum miasteczka, by zająć punkt strategiczny. W jego okolicach zbieramy rozproszone wojska i rozstawiamy w oczekiwaniu na prawdopodobne przeciwnatarcie.



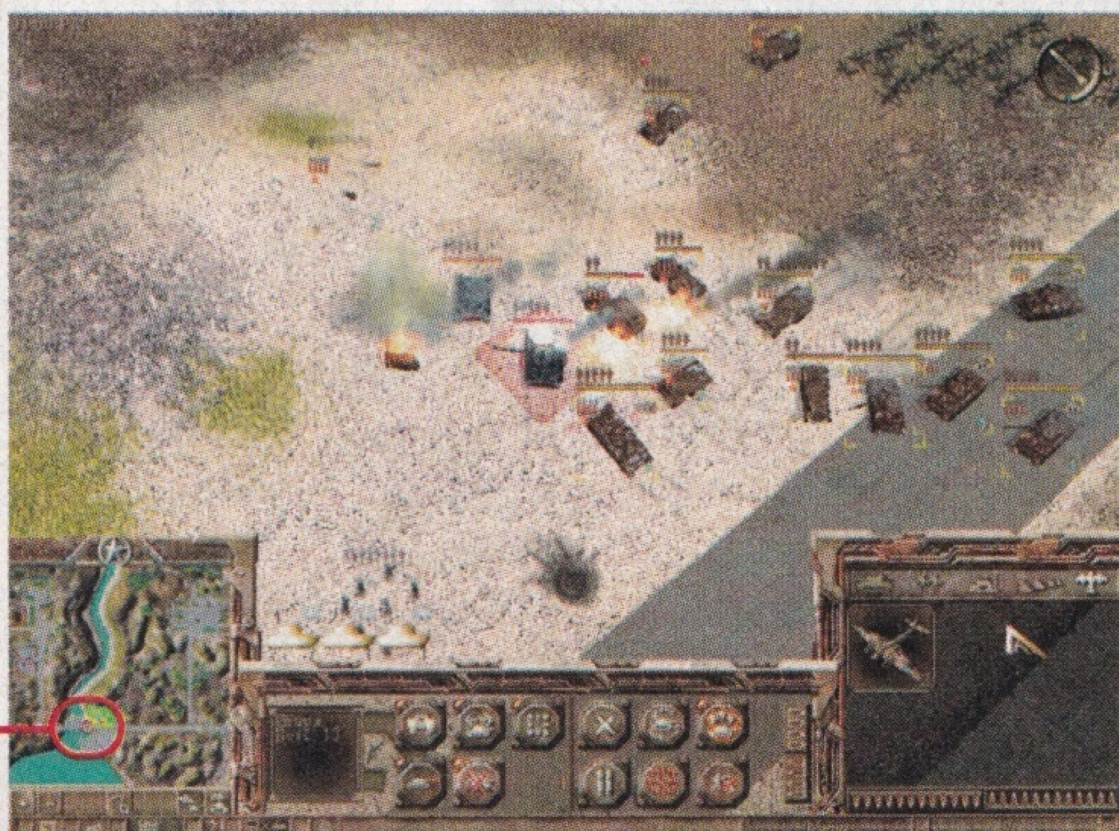
3 Wykorzystując skoncentrowaną siłę ognia grup wozów pancernych, eliminujemy opór wokół zdobytego miasteczka. Jednocześnie wysyłamy lotnictwo zwiadowcze w rejon najbliższego skrzyżowania, dzięki czemu unikamy niespodzianek.

4 Zanim ruszamy ku skrzyżowaniu, czekamy, aż przybywają nasze czołgi wsparcia. Ze względu na umocnione pozycje nieprzyjaciela w okolicach skrzyżowania, bez wsparcia czołgów nie jesteśmy w stanie przedrzeć się przez nie. Po przybyciu czołgów ruszamy.

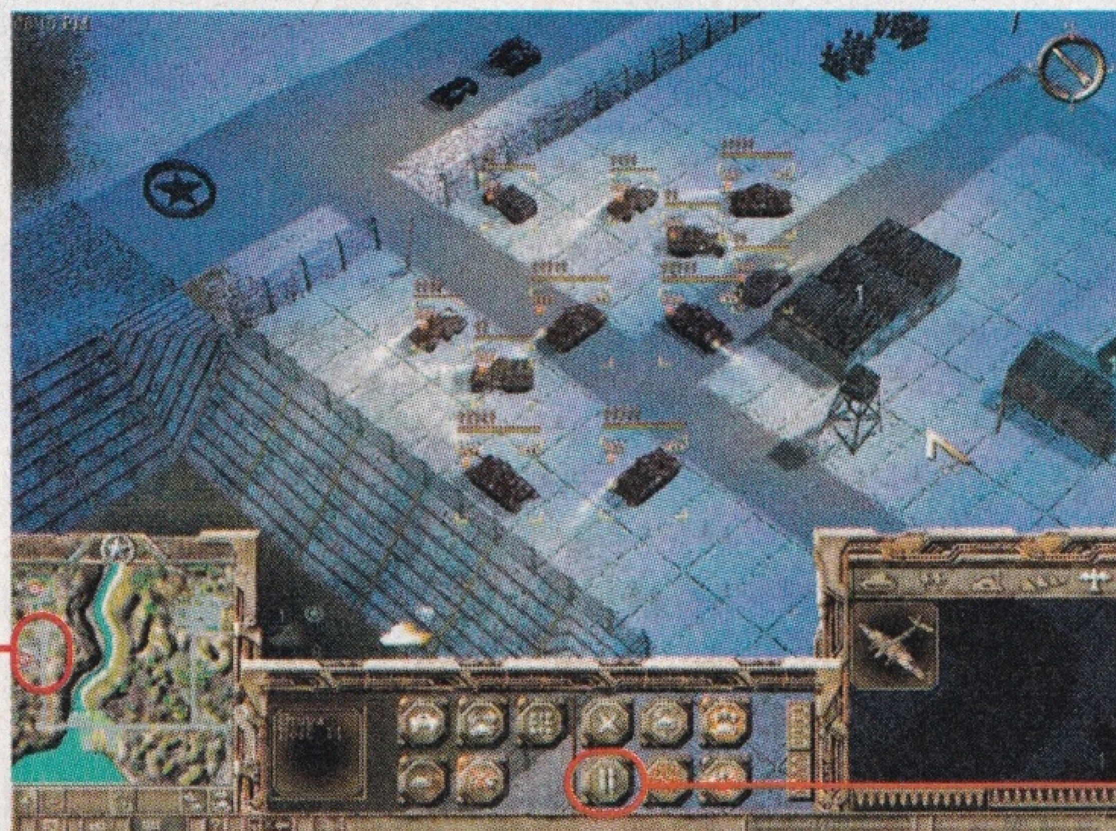




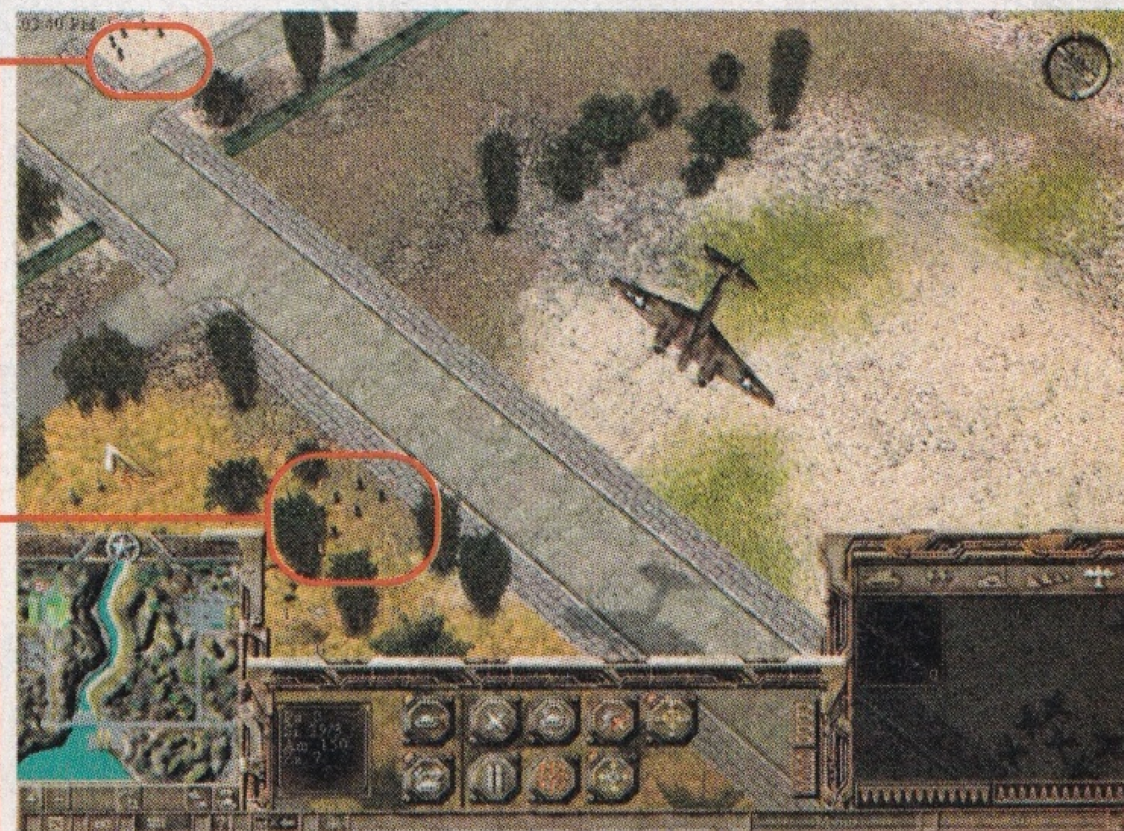
5 Ostrożnie ruszamy w dół mapy. Okolica ta jest strzeżona przez broń pancerną i umocnienia. Staramy się nawiązać walkę, prowadząc ogień z shermanów na maksymalny dystans. Wywabiamy w ten sposób czołgi z pozycji obronnej, a po ich eliminacji zajmujemy się stanowiskami ogniowymi. Oczyściwszy teren, jednostkami piechoty zajmujemy niemieckie magazyny amunicji.



6 Naszym kolejnym celem jest fabryka w pobliżu zapory wodnej. Zbliżając się do niej, utrzymujemy zwarty szyk i uważamy na ataki z flanki. Najlepiej zabezpieczamy się przed nimi, osłaniając prawą stronę kolumny marszowej piechotą.



7 Po zajęciu fabryki zbieramy nasze siły i wykorzystujemy chwilę spokoju, by uzupełnić zapasy amunicji. Wysyłamy samolot zwiadowczy nad kompleks znajdujący się za zaporą wodną na północnym wschodzie. Jest on naszym następnym celem.



8 Po zdobyciu kompleksu wysyłamy na północ ostatni samolot zwiadowczy. Odkrywamy, że pomiędzy budynkami miasta stanowiącego nasz ostatni cel w tym scenariuszu ukrywają się niemieckie oddziały piechoty oraz czołgi.



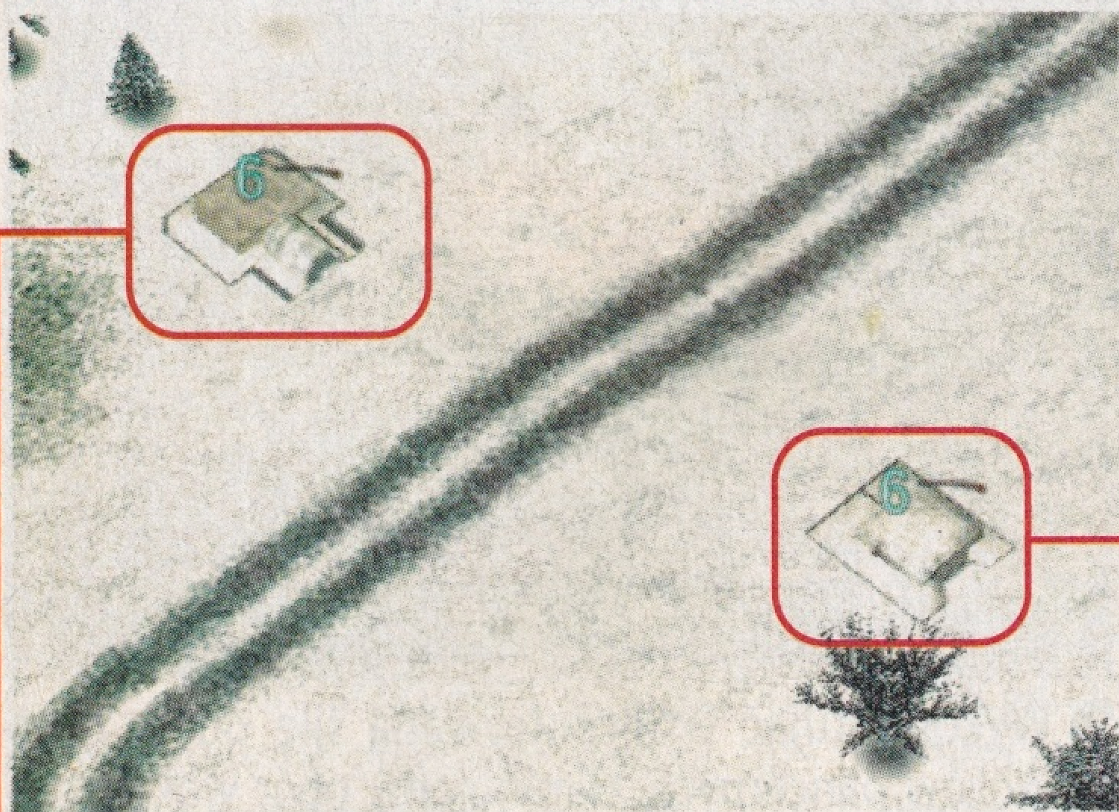
9 Do szturmu na miasto mobilizujemy wszystkie dostępne siły. Nieocenioną pomocą okazują się haubice ostrzeliwujące nieprzyjaciela z dużej odległości. Chronimy je za wszelką cenę, ustawiając na tyłach za linią nacierających wojsk.



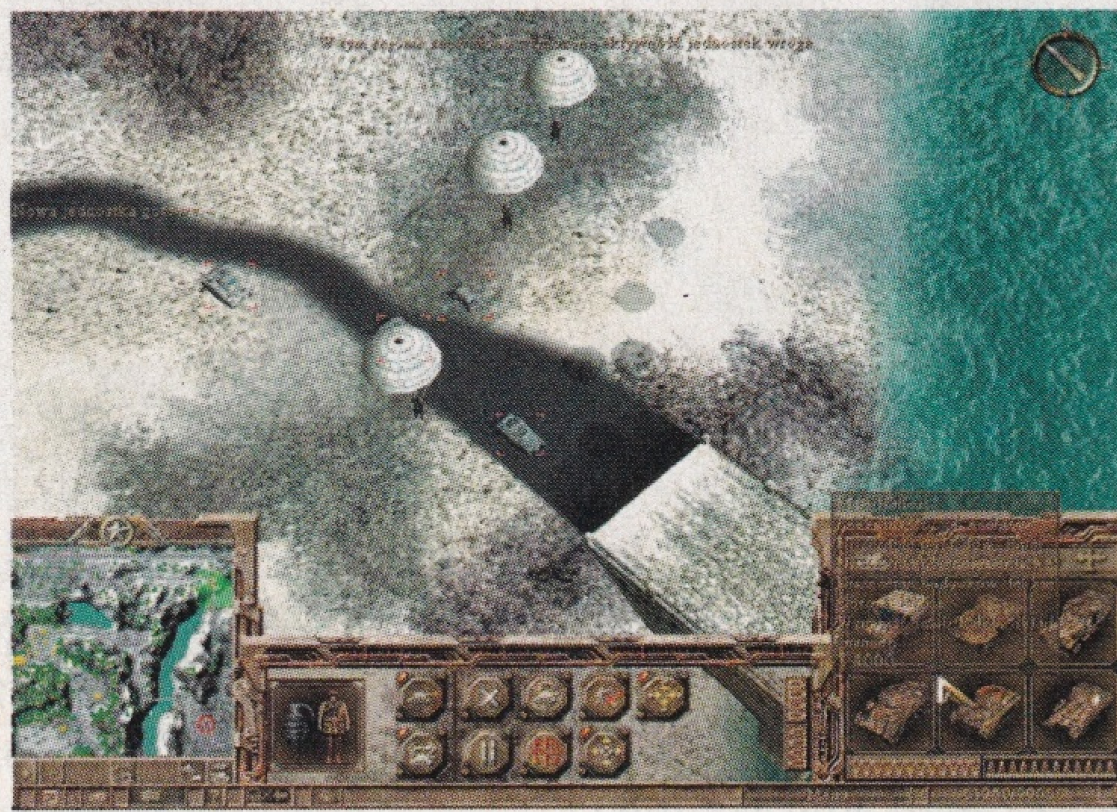
10 Rozbijamy główne siły przeciwnika na przedpolach miasta. **Wkraczamy między budynki i eliminujemy niedobitki.** Po oczyszczeniu miasta z nieprzyjaciela komputer przyznaje nam zwycięstwo i kończymy misję!

WYJMUJEMY BUŁAWĘ Z TORNISTRA

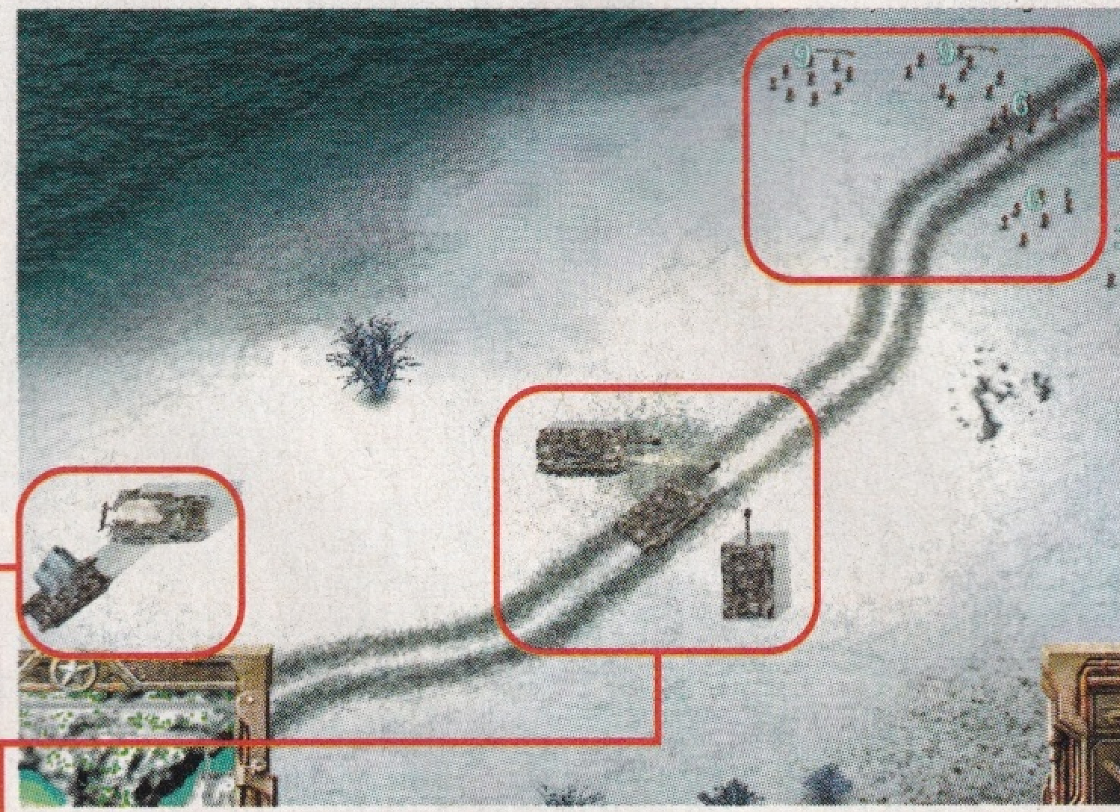
Zaawansowane taktyki



1 Chronimy teren przed natarciem nieprzyjaciela, wznosząc bunkry przeciwczołgowe i przeciwpiechotne. Stawiamy je obok siebie, gdyż połączenie obu bunkrów w jeden węzeł oporu poważnie utrudnia przeciwnikowi zdobycie tak strzeżonego obszaru.



2 Użytecznym rodzajem wojsk są spadochroniarze. Spadochroniarze w momencie rekrutacji zostają zrzuceni w dowolne miejsce wskazane przez nas. **Przed dokonaniem zrzutu rozpoznajemy teren**, by nasi podwładni nie wylądowali pod lufami wroga.



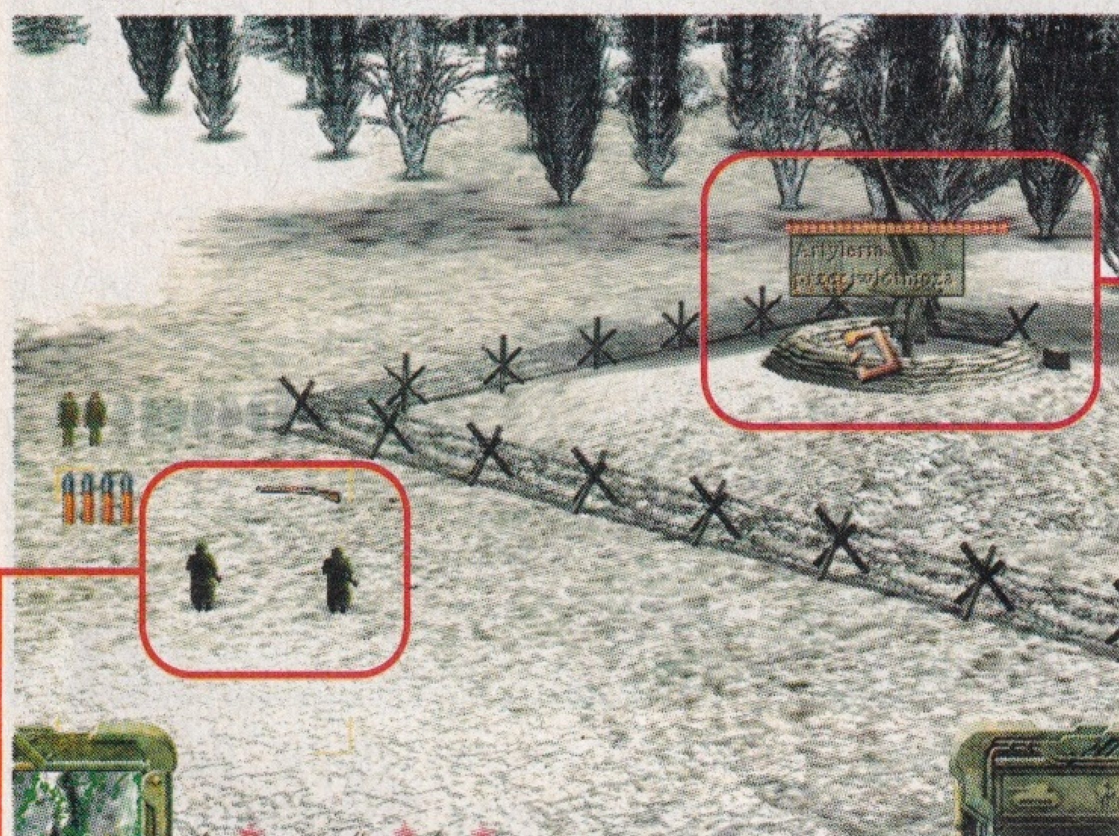
3 Po nieznanym terenie poruszamy się w następującym szyku: przodem idzie piechota, która rozpoznaje teren. Za nią jadą czołgi ostrzeliwujące wykryte punkty ogniowe. W bezpiecznej odległości od czoła umieszczamy artylerię i ruchome wyrzutnie rakiet.

4 Do niszczenia **dużych zgrupowań wroga pozostających poza zasięgiem naszego rażenia używamy bombowców.** Mamy bombowce lekkie, których atak niszczy pojedynczy cel, jak również ciężkie, które demolują wszystko wokół bombardowanego celu.





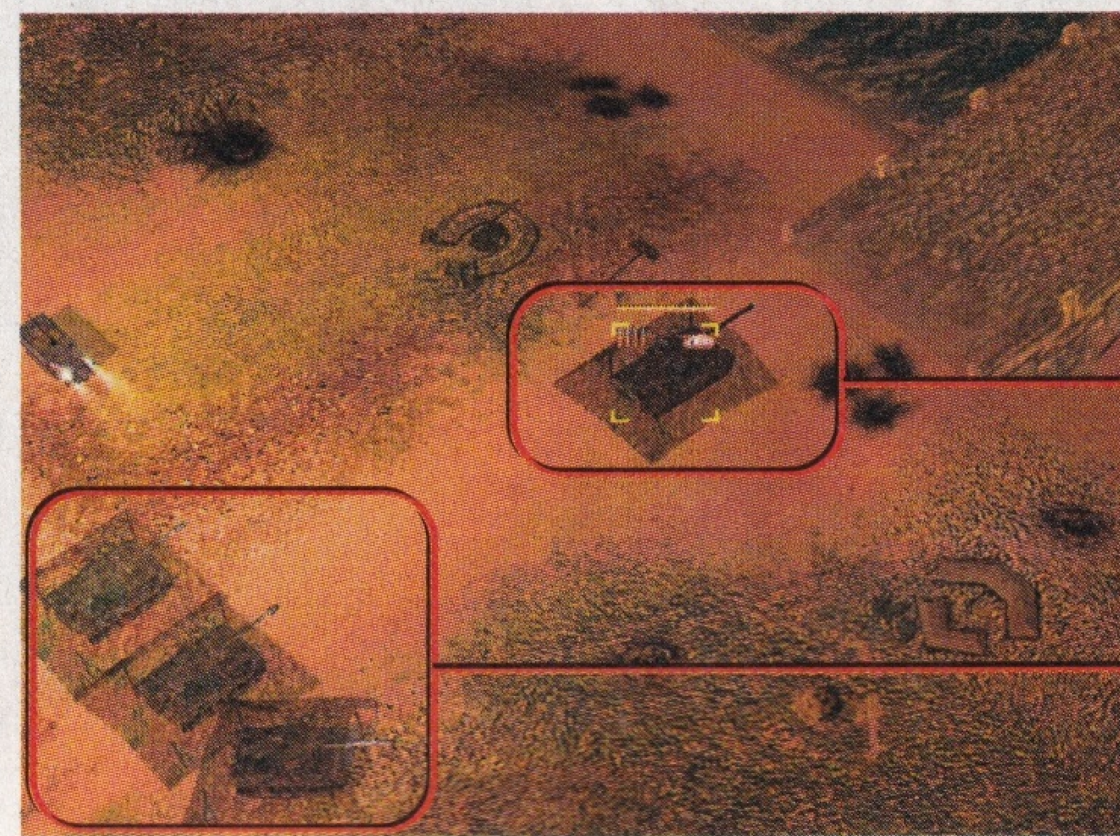
5 Jeśli na jakimś obszarze znajdują się stanowiska obrony przeciwlotniczej, nie wysyłamy tam samolotów, gdyż zostają zestrzelone. Do zniszczenia takich dział używamy broni dalekiego zasięgu, na przykład artylerii polowej lub pocisków rakietowych.



6 Napotkawszy puste bunkry lub stanowiska artylerii przeciwlotniczej, wysyłamy do ich obsadzenia jednego lub dwóch żołnierzy. W ten sposób wykorzystujemy umocnienia do poprawienia siły naszych oddziałów. Przy okazji kontrolujemy także okolicę w polu widzenia naszych jednostek.



7 Ogrodzenia utrudniające nam przeprowadzenie ataku na jakiś obszar likwidujemy, nakazując naszym czołgom lub działom ostrzelanie jednego fragmentu przeszkody. Po kilku strzałach w murze pojawia się wyrwa. Przez nią oddziały szturmowe wlewają się na teren bazy nieprzyjaciela.

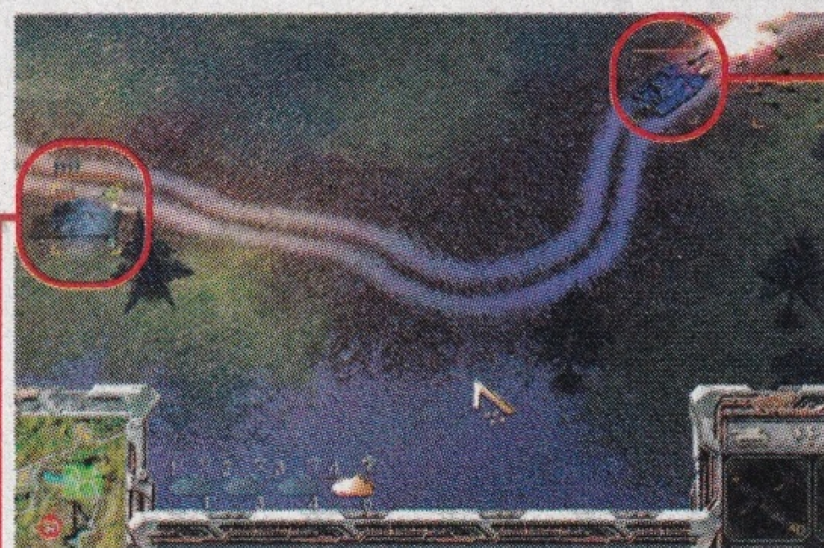


8 Szykując się do obrony obszaru, zakładamy na nasze czołgi siatkę maskującą. Za sprawą kamuflażu pojazdy stają się mniej widoczne, co ułatwia wciągnięcie nieprzyjaciela w zasadzkę. Stosujemy tę metodę tylko podczas obrony pozycyjnej, gdyż zamaskowane maszyny nie mogą się ruszać.

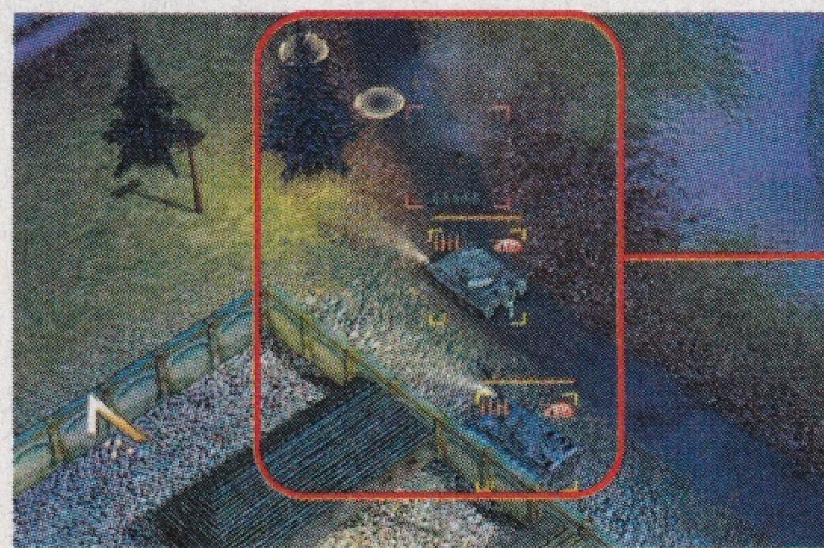
Sztuczki z czołgami



1 Jeśli dysponujemy ciężkimi czołgami, jak King Tiger, szybko radzimy sobie z punktami oporu wroga, wysyłając pojazdy w pierwszej linii. Od grubego pancerza odbija się większość pocisków.



2 Ciężki czołg pokonuje oddziały piechoty, nie oddając strzału, jeśli ma wsparcie artyleryjskie. Zatrzymujemy pojazd koło wroga. Ściągamy ostrzał broni ręcznej, a strzelamy z dział.



3 Potyczki czołgów z piechotą wyczerpują zapasy amunicji. Rozjeżdżamy wrogów, wydając naszym pojazdom rozkaz dotarcia do punktu położonego w prostej linii za pozycją wroga.



4 Czołgi same atakują zauważonego nieprzyjaciela, ale nie zawsze najskuteczniej. Dlatego kontrolujemy ich działania podczas potyczki, koncentrując ogień wszystkich maszyn na wybranym celu.

Pełna wersja gry na płycie CD

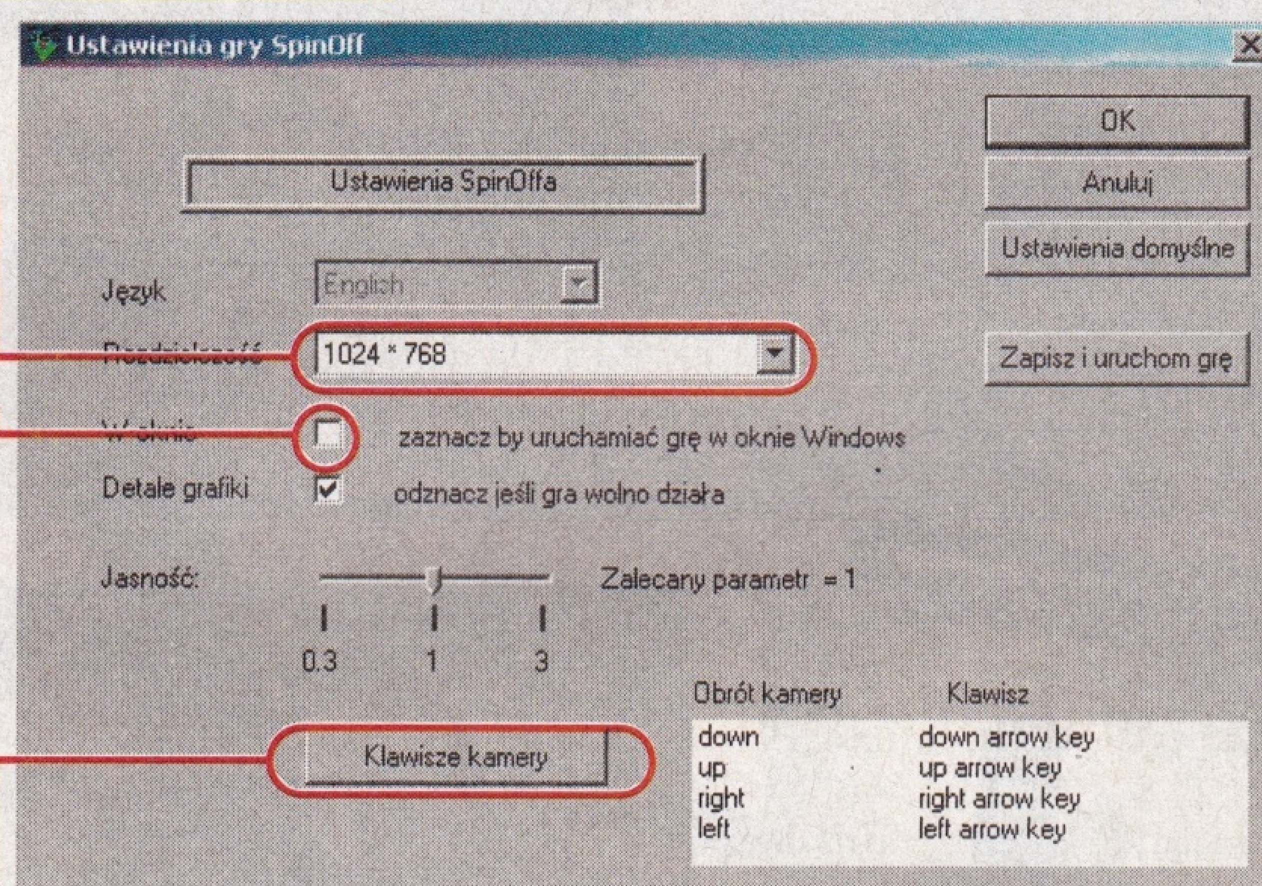
Gra logiczna | Już prymitywne ludy zaraz po wynalezieniu kulki doceniały sztukę jej toczenia. Dzięki naszym radom każdy ma szansę stać się mistrzem tej sztuki, czyli sztukmistrzem

Spin Off

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Zmieniamy ustawienia gry

1 Przed grą określamy rozdzielczość ekranu, ustalamy, czy gra ma się uruchamiać w okienku czy pracować w trybie pełnoekranowym i określamy szczegółowość grafiki. Na tym ekranie definiujemy także klawisze sterujące kamerą.





2 Po uruchomieniu gry na ekranie tytułowym wybieramy poziom trudności **1**, wpisujemy imię **2**, korzystamy z pomocy, wyłączamy muzykę **3**, a także decydujemy, od którego z zaliczonych już przez nas poziomów gry wznawiamy zabawę **4**.

Podstawy sterowania



1 Zabawę rozpoczynamy od poziomu treningowego. Naszym zadaniem jest kierowanie drewnianą kulką toczącą się po najróżniejszych poziomach. Wyjście otwieramy, zbierając wskazaną liczbę rozrzuconych po poziomie biało-czerwonych brył.

2 Po uzbieraniu odpowiedniej ich liczby wyjście oznakowane gwiazdką w kółku zmienia kolor z czerwonego na żółty, a my przechodzimy do następnego zadania. Im szybciej tego dokonujemy, tym lepiej. Aktualny czas widzimy na stoperze w rogu ekranu.

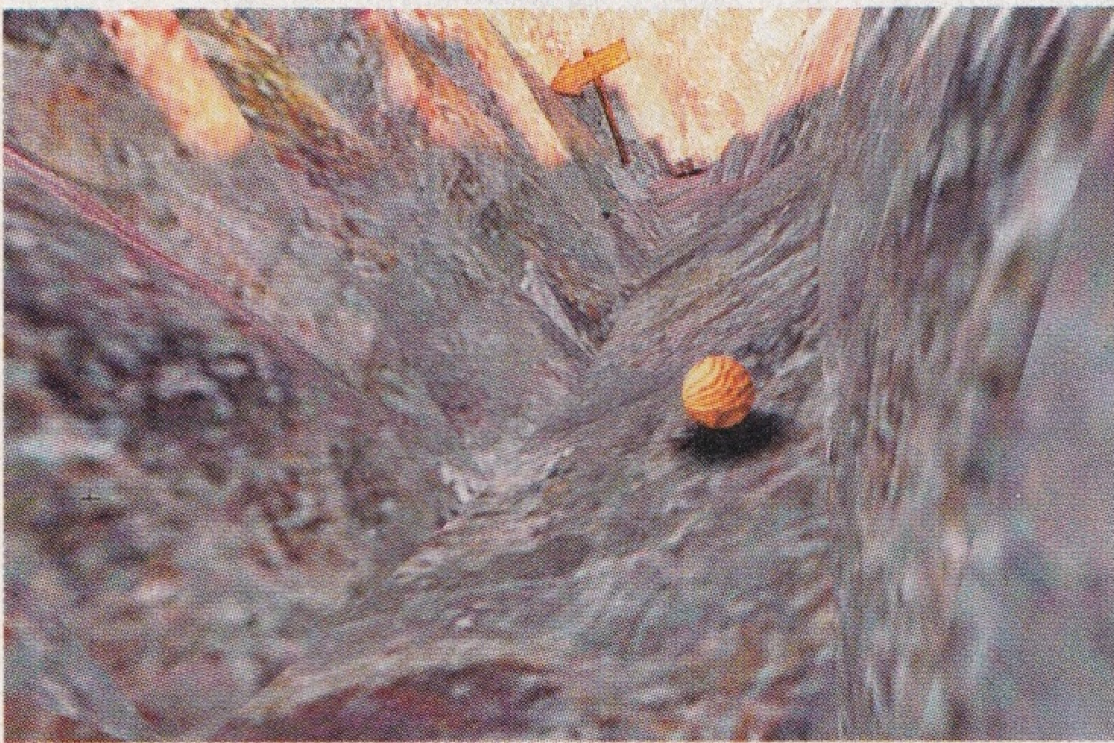




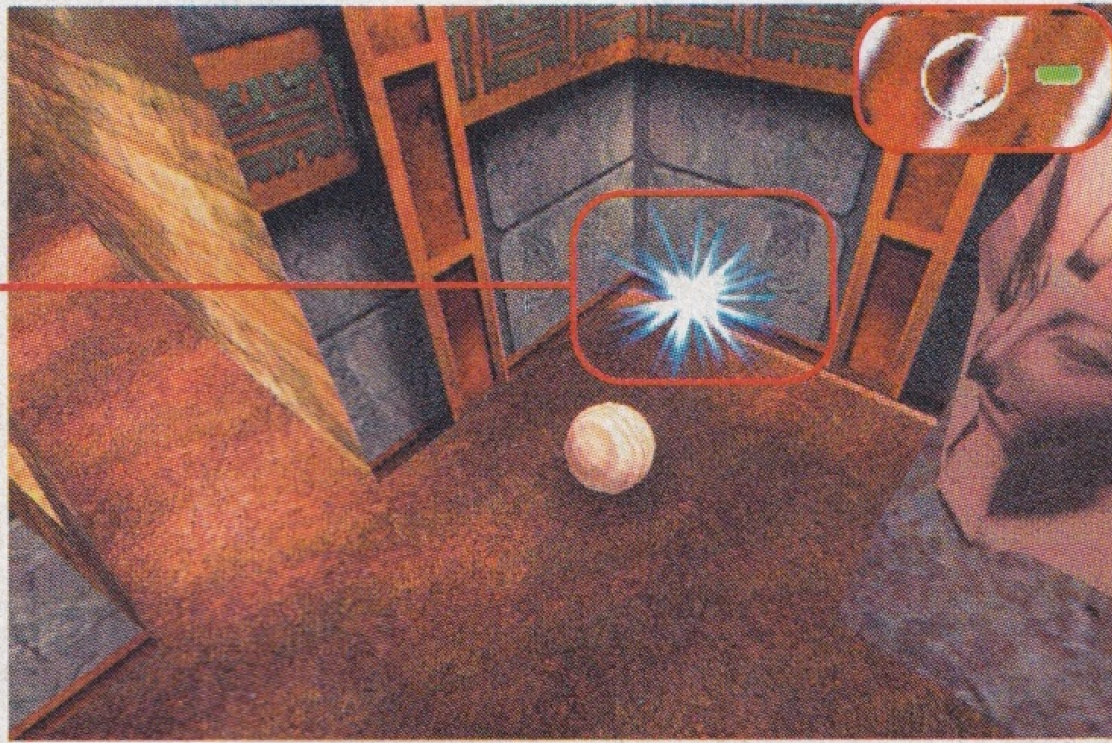
3 Kulka porusza się zgodnie z nachyleniem terenu. Zmieniamy je, poruszając w odpowiednim kierunku myszą i obserwując sztuczny horyzont. Najlepiej wykonywać spokojne, płynne ruchy – kulka ma sporą bezwładność i łatwo stracić nad nią panowanie.

PORUSZAMY SIĘ W TERENIE

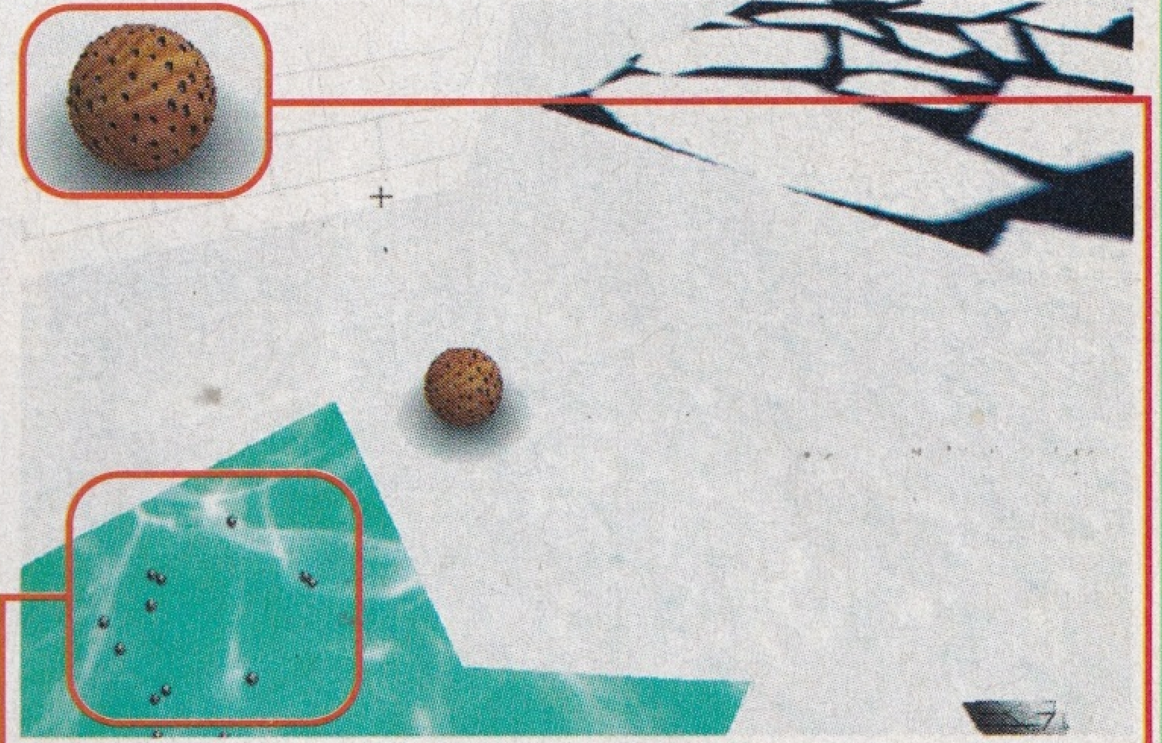
Turlamy przez góry i gołoledź



1 Pierwsze niespodzianki pojawiają się na poziomie górskim. **Największym utrudnieniem jest ukształtowanie powierzchni – zmieniające się nachylenie płaszczyzny bierzemy pod uwagę podczas wyznaczania toru ruchu.** Po drugie klawiszami kierunku korygujemy ustawienie kamery, aby nie tracić kulki z oczu.



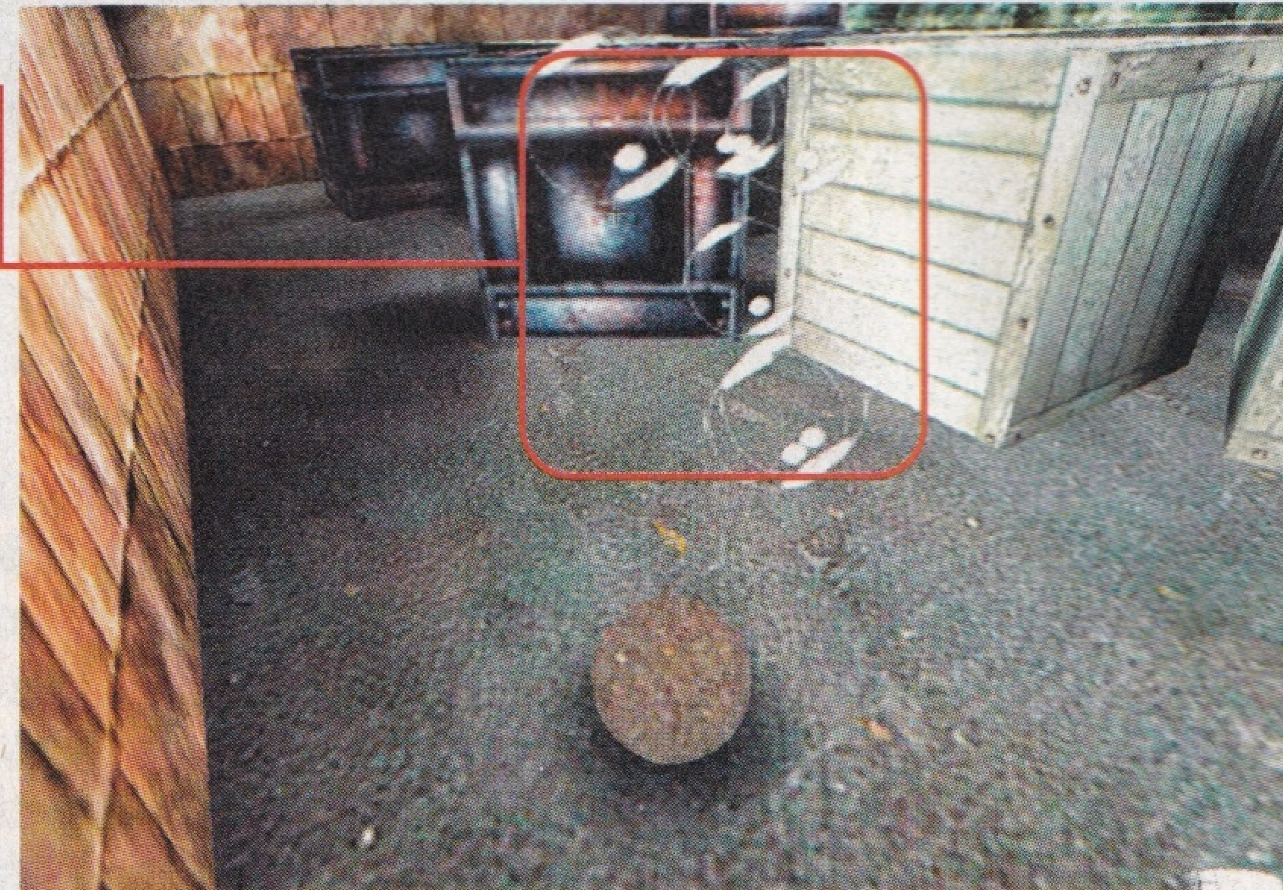
2 Natykamy się na pierwsze pola funkcyjne. Po przejściu każdego z nich nasza kulka zyskuje pewną cechę specjalną. Na przykład po dotknięciu biało-niebieskiej gwiazdki kulka zaczyna świecić. Czas działania zdobytej własności jest pokazywany w prawym górnym rogu ekranu.



3 Na poziomie polarnym czeka nas niemiła niespodzianka – większy poślizg kulki, zwłaszcza po wjechaniu na lód. Na szczęście jest na to rada – wystarcza wtoczyć się na oznaczone miejsce, gdzie leżą rozrzucone kolce. Nasza kulka pokrywa się nimi i przestaje wpadać w niekontrolowane poślizgi.

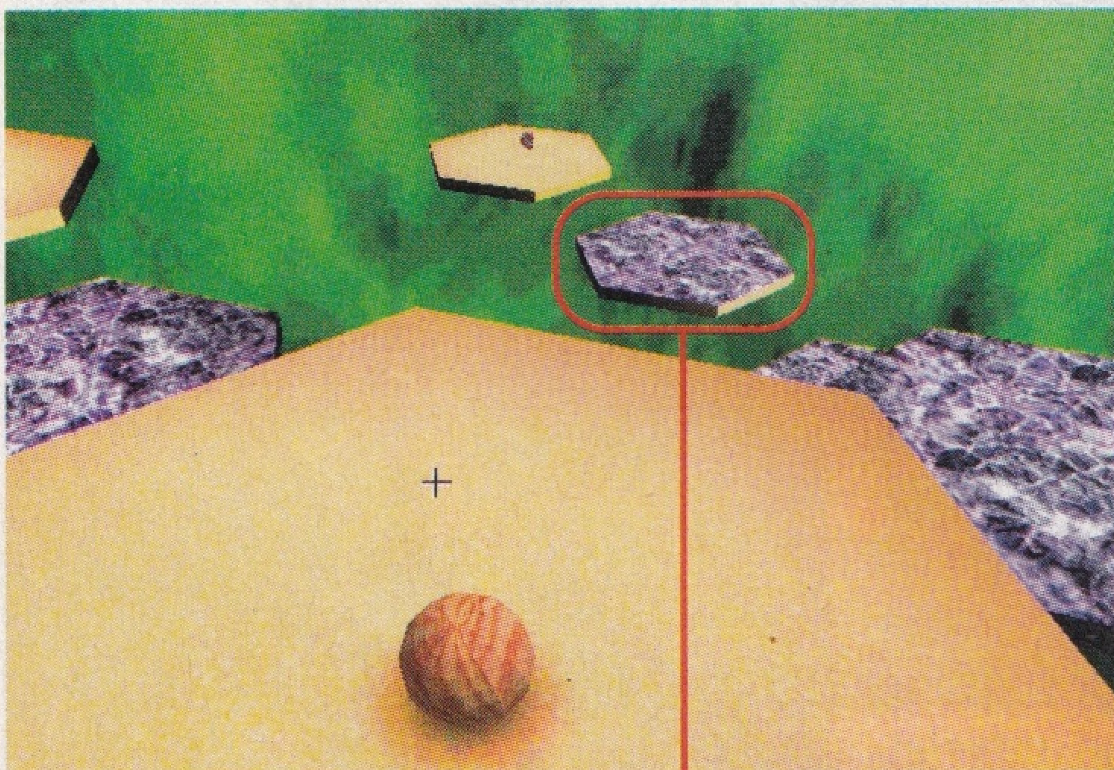
Zmieniamy rozmiar kulki i szukamy przejść

1 Bąbelki wskazują nam miejsce transformacji w postać przezroczystą. W tym stanie kulka staje się odporna na wyładowania elektryczne, które w innym wypadku natychmiast ją spopielają. Pamiętamy, by zdążyć do celu, zanim odporność wygasa!





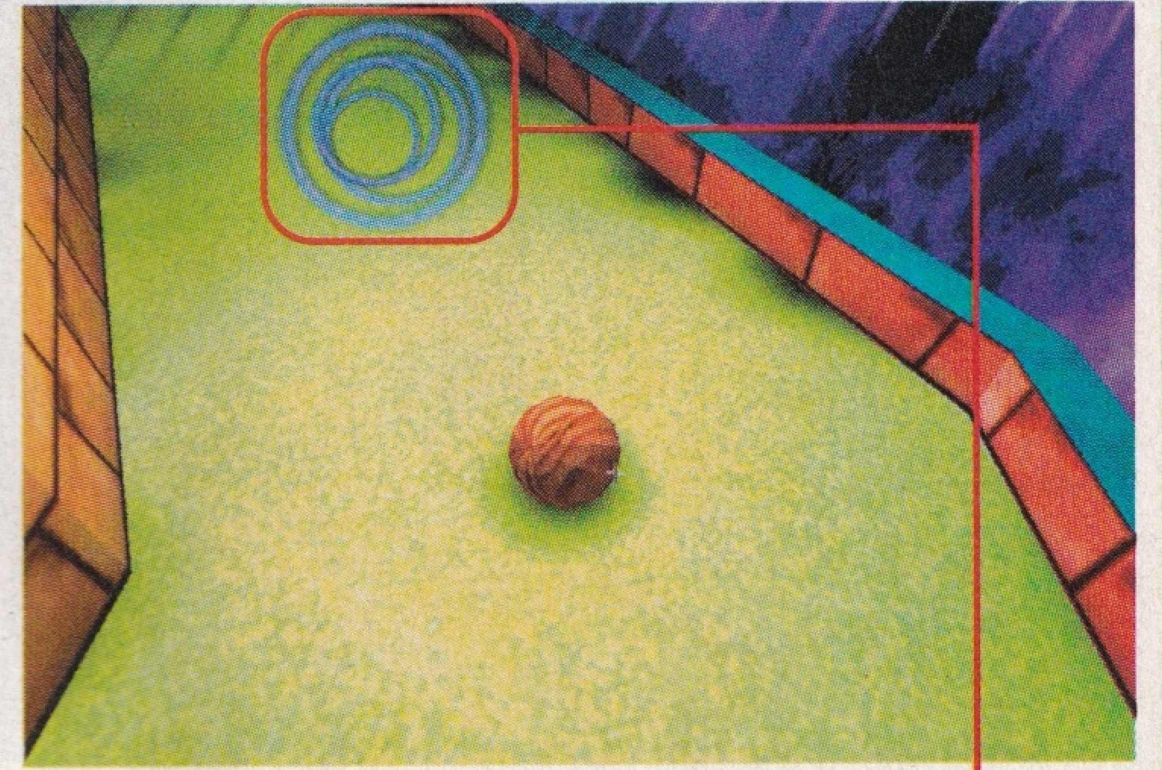
2 Dotknięcie **różowej gwiazdki** powoduje zmniejszenie się kulki. W tej postaci wślizgujemy się nią w najciaśniejsze zakamarki, a także przemykamy pod niskimi przeszkodami. **Uwaga:** Lepiej w takim stanie nie utknąć w jakimś zakamarku.



3 Fioletowa plątanina to **pola o zwiększonej sile odbicia.** Występują w postaci platform umożliwiających dotarcie na wyższy poziom. Wyściełają także wnętrza pomieszczeń. W tym wypadku jak szalone odbijają kulkę, więc łatwo tracimy nad nią kontrolę.



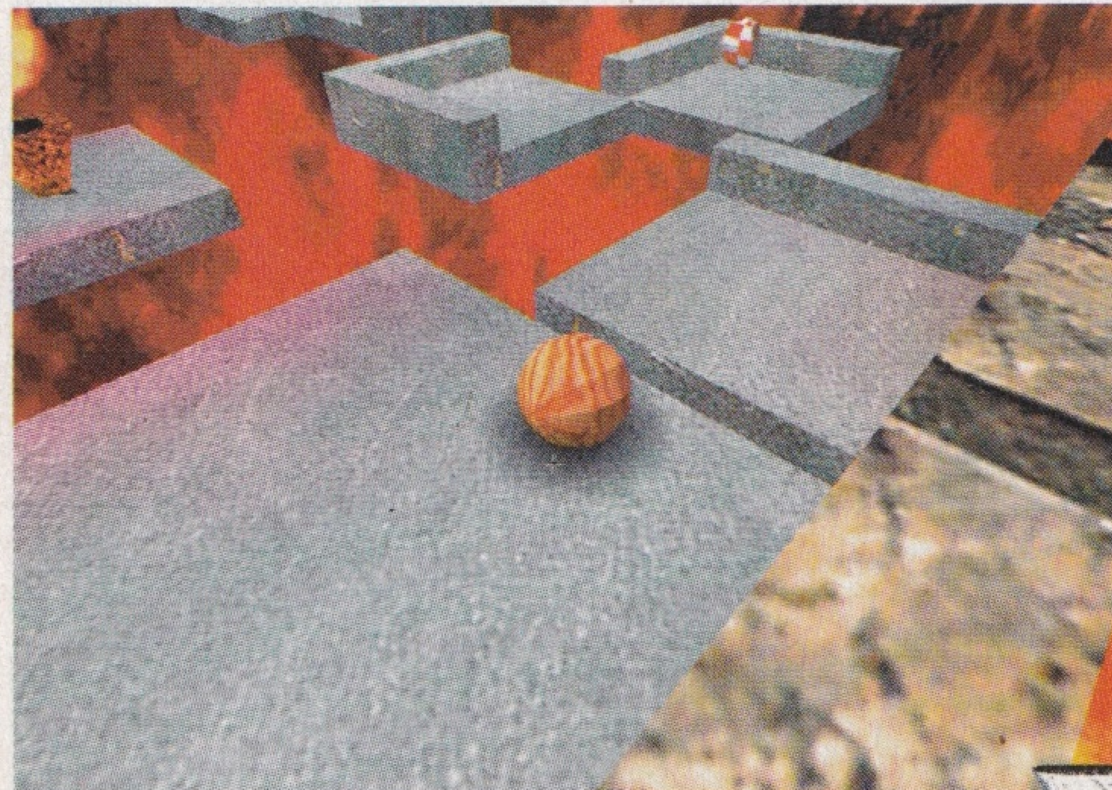
4 Zabawa na poziomie podwodnym może przyprawić o ból głowy nawet najlepszego gracza. **Cały świat jest odwrócony do góry nogami.** Kulka, jako lżejsza od wody, zamiast spoczywać, unosi się pod platformami. Oczywiście odwrócone jest też sterowanie.



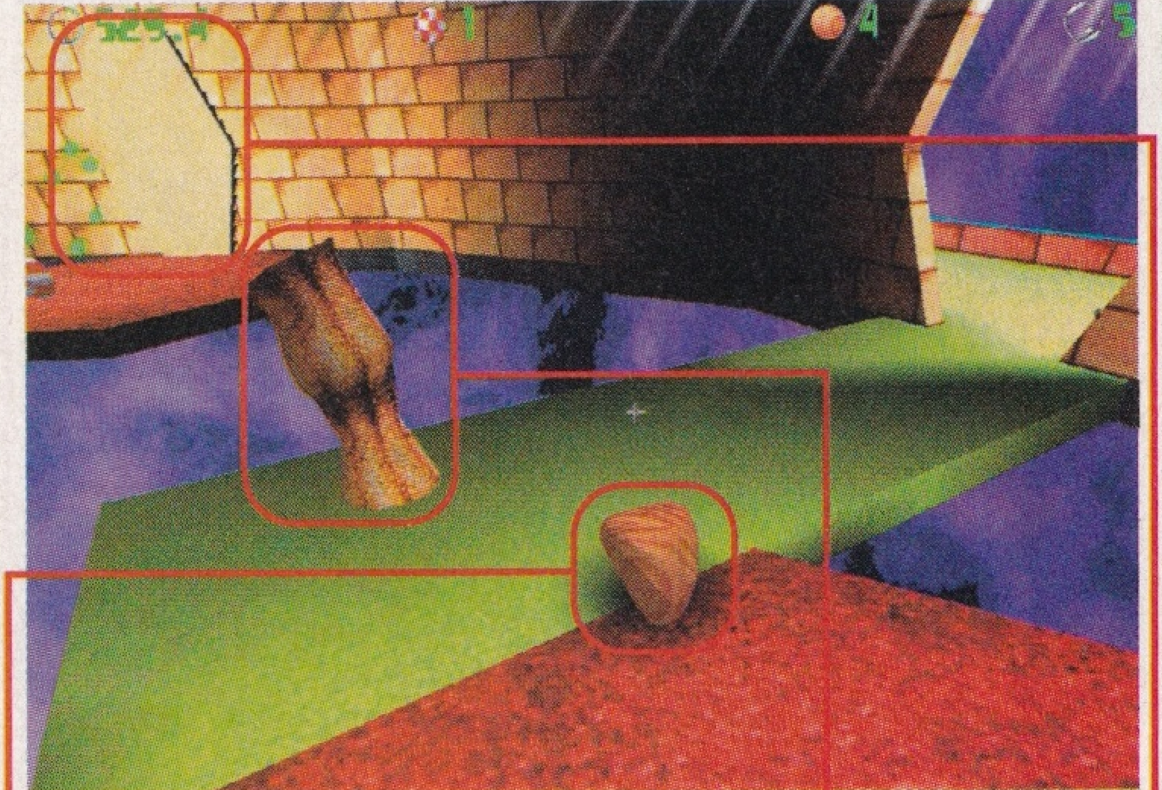
5 Po najechaniu na koncentryczne kręgi kulka zwiększa objętość. Mamy wówczas nad nią lepszą kontrolę – jest bardziej bezwładna. Transformacja taka ma jednak także inne cele. Na przykład dopiero dużą kulą możemy pokonać zjeżdżalnię.



6 Czasami poziom jest podzielony na części. **Na podpoziomie znajdujemy cechy potrzebne do zaliczenia głównego zadania.** Są tam też umieszczone biało-czerwone kulki. Bez nich nie wracamy do właściwej gry.



7 **Szczególnie uważamy podczas pokonywania ruchomych platform.** Zazwyczaj są one z kilku stron otwarte i łatwo stoczyć się w przepaść. Najwięcej uwagi wymaga przejście z jednej platformy na drugą.



8 Natykamy się na przeszkody, których unikamy. Zetknięcie oznacza utratę kulki i karne sekundy. Po ostrożnym zbliżeniu się zdobywamy cechę specjalną: kulka zmienia się w kamień, co otwiera drzwi.

Gra zręcznościowa | Niestraszne nam potężne sztormy, krwiożerczy piraci i niekorzystne ceny. GRY zapraszają na przyspieszony kurs sztuki kaperskiej

Test na stronie 26

Piraci z Karaibów

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Wygodnie poruszamy się po wyspach



Spacery przez całkiem spore wyspy nużą, ale na szczęście mamy **tryb szybkiego poruszania się**. Wskazujemy odpowiednią ikonę, a następnie wybieramy cel naszej podróży. Jeśli jednak chcemy odkryć wszystkie tajemnice wysp, warto spędzić trochę czasu na zwiedzaniu okolic.

Walczymy wręcz



1 Szermierka nie jest prosta. Nie machamy mieczem jak cepem, **staramy się blokować ciosy przeciwnika.** Korzystamy także z uników, dzięki którym odskakujemy do tyłu. Jeśli atakuje nas kilku wrogów jednocześnie, staramy się rozprawiać z nimi pojedynczo.



2 Pistolet to dobra broń. Po naciśnięciu klawisza nasz bohater strzela do najbliższego celu. **Staramy się strzelać z jak najmniejszej odległości.** Jeśli jednak rozwijamy umiejętności strzeleckie, z łatwością trafiamy nawet z daleka.

Poznajemy typowy układ miasta



1 **Sklep** znajduje się w każdym mieście. Działa od świtu do zmroku. Sprawdzamy zawsze, co dana wyspa eksportuje i pod tym kątem dokonujemy zakupów. W sklepie zaopatrujemy się też w amunicję do dział.



2 **W stoczni** reperujemy uszkodzenia statku i wymieniamy działa na lepsze. Kupujemy też nowe jednostki. Każda wizyta w stoczni to spore wydatki, więc na początku gry nie mamy tam czego szukać.

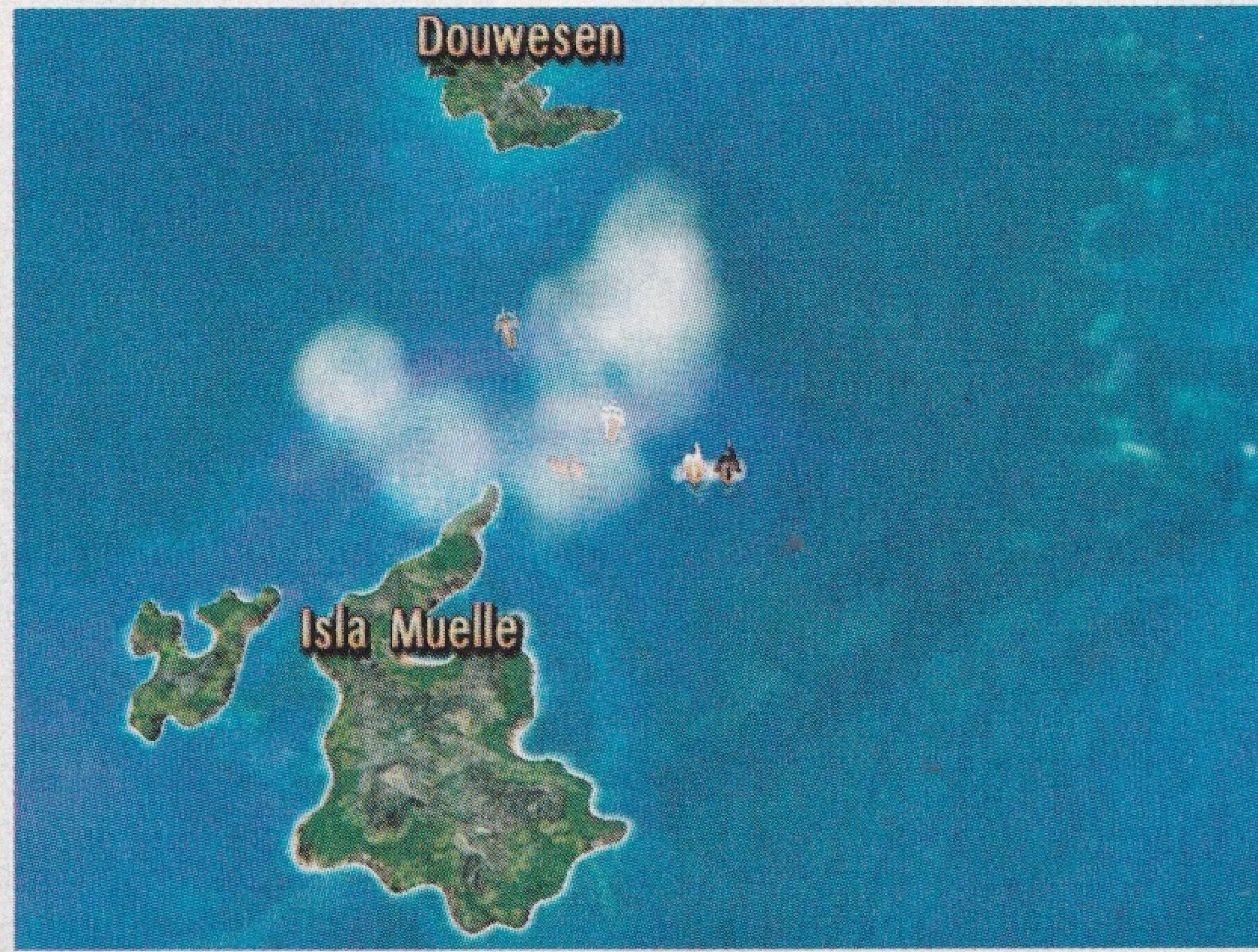


3 W tawernie możemy przespać się do rana, czekając na otwarcie sklepów, poznać plotki, dostać zlecenie, a także nająć załogę. Marynarzy najmujemy u szynkarza, zaś oficerowie siedzą przy stołach.

Pływamy po morzu



1 Pomiędzy wysepkami poruszamy się, oglądając archipelag z lotu ptaka. **Kamera podąża za naszym statkiem,** dzięki czemu widzimy mijające nas okręty oraz sztormy. Przybliżamy obraz lewym przyciskiem myszy, żeby zobaczyć miejsca, które możemy odwiedzić na wyspie.



2 Aby sprawnie nawigować, przy większych odległościach **odblokowujemy kamerę** klawiszem [tab]. Teraz myszą przesuwamy kamerę nad mapą i sprawdzamy najkrótszą drogę do celu. Niestety przy tym ujęciu łatwo stracić kontrolę nad statkiem, więc najpierw się zatrzymujemy.

Toczymy bitwy morskie



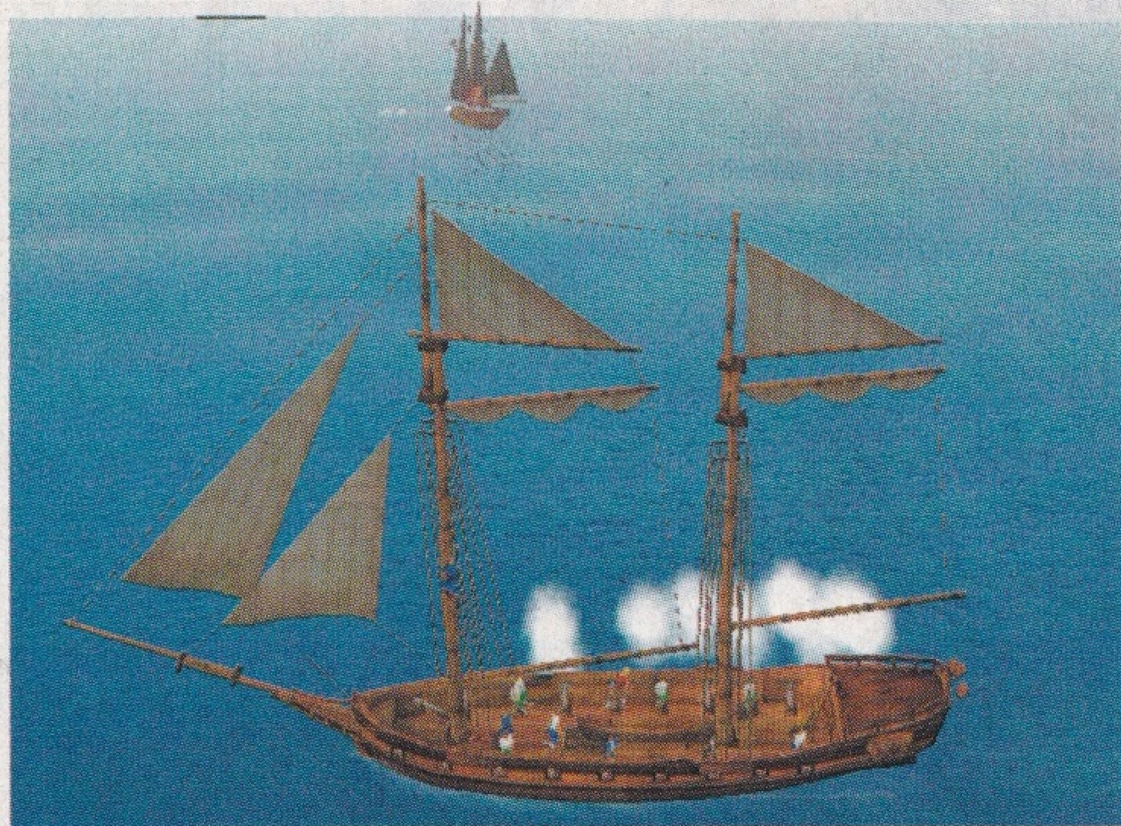
1 Statek pod pełnymi żaglami **płynie bardzo szybko, ale staje się niesterowny.** Przy dużej prędkości celowanie z dział staje się znacznie trudniejsze, ale i statkom wroga trudniej w nas trafić.



2 Gdy zrzucamy część żagli, statek staje się bardziej sterowny. **Dobry efekt daje opuszczanie i podnoszenie pełnych żagli przy skręcaniu** – utrzymujemy prędkość i bardzo szybko zawracamy.



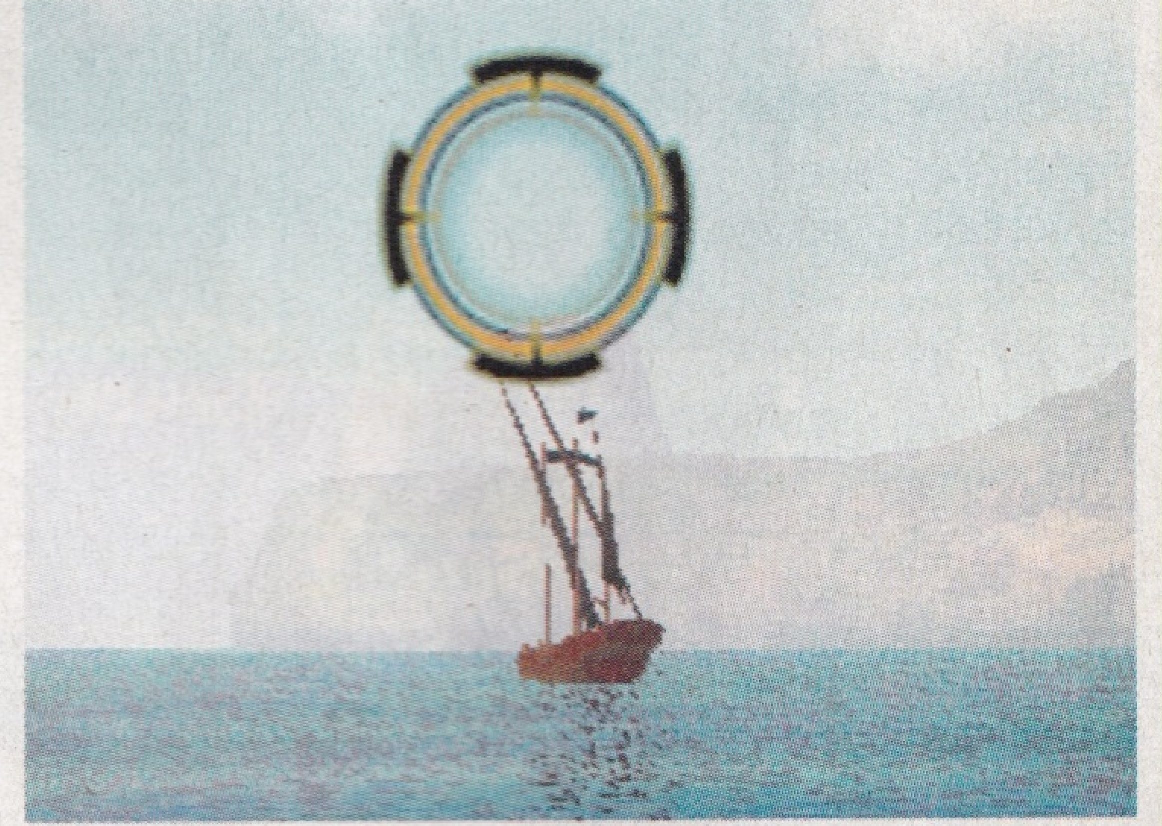
3 Jak najszybciej pozbywamy się podstawowej lunety. **Przez lepsze soczewki dostrzegamy więcej szczegółów.** Lunetę uruchamiamy klawiszem [Ctrl], urządzenie automatycznie centruje się na statku.



4 Przed oddaniem salwy ustawiamy się tak, aby wróg znajdował się **jak najbliżej centrum strefy celowania.** Sami staramy się trzymać w martwym punkcie, aby statek przeciwnika nie mógł nas trafić.



5 Gdy płyniemy burta w burtę z przeciwnikiem, łatwo o trafienie. Tuż przed oddaniem strzału przez wroga zrzucamy żagle. **Jeśli dobrze wyczuwamy moment, cała salwa ląduje przed naszym dziobem.**



6 Póki nie mamy wyszkolonego kanoniera, celujemy ręcznie. Gdy celownik staje się czerwony, mamy szansę trafić w przeciwnika, musimy jednak pamiętać o **wzięciu poprawek na prędkość naszą i wroga**.



7 W grze wykorzystujemy cztery rodzaje amunicji. Kule **1** służą do zatapiania wroga. Kartacze **2** zabójczo działają na wrogą załogę, kule łańcuchowe **3** niszczą żagle, a najbardziej niszczące granaty **4** nie tylko uszkadzają kadłub, ale także wywołują pożary.



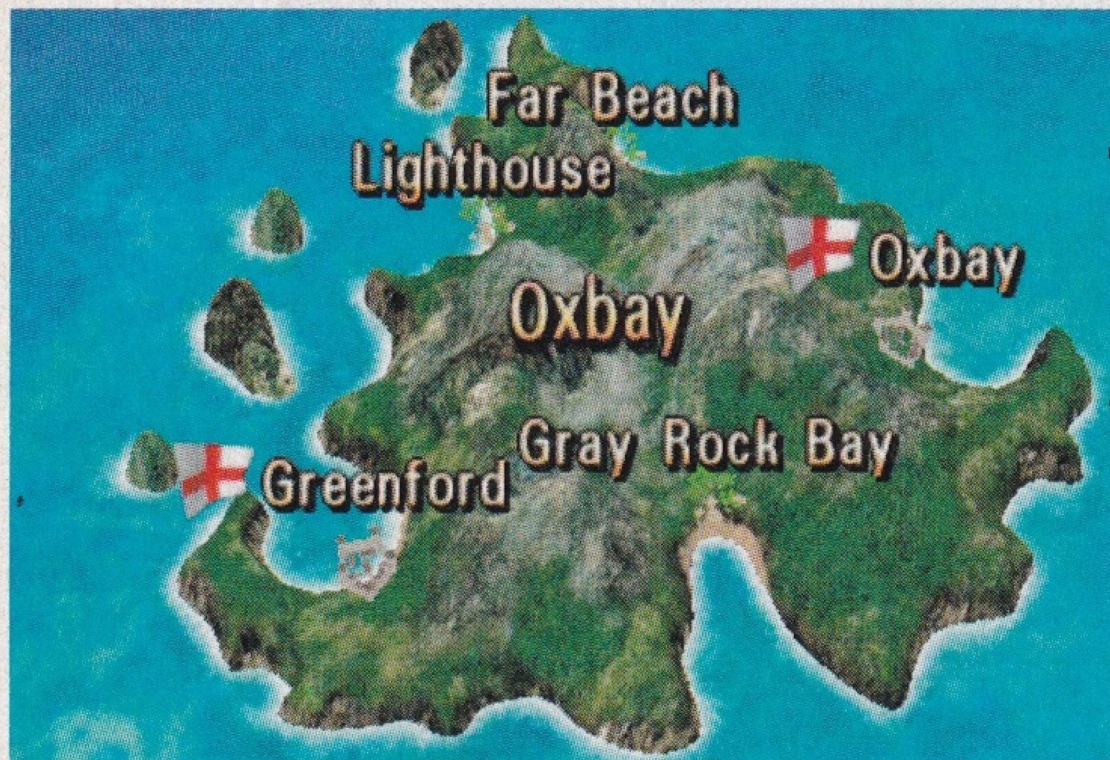
8 Gdy już odpowiednio wymęczyliśmy przeciwnika kartaczami, **staramy się doprowadzić do abordażu.** Najlepiej podpływać od strony martwych stref z tyłu statku. Taki manewr wykonujemy jednak tylko wtedy, gdy nasza łajba jest szybsza od przeciwnika.



9 Abordaż to hazard – można wszystko wygrać albo wszystko stracić. Na każdym pokładzie (a na dużych statkach jest ich kilka) **walczymy z czterema przeciwnikami**. W ataku łatwo stracić wszystkich oficerów, jednak warto ich poświęcić dla nowego statku.

Odwiedzamy wyspy archipelagu

Oxbay



Wyspa angielska, na której zawiązuje się akcja całej gry. Nie ma na niej gubernatora, ale są za to aż dwa miasta. Oxbay eksportuje drogocenne drewno sandałowe, więc warto tu często zaglądać.
Importuje – płótno żaglowe, czekoladę, jedwab, skóry
Eksportuje – drewno sandałowe, rum, tytoń
Kontrabanda – heban, kawa, papryka

Redmond



To najważniejsza wyspa angielska, na której urzęduje gubernator. Można tu ubić niezły interes, kupując tanio płótno żaglowe poszukiwane na pobliskim Oxbay.
Importuje – deski, cynamon, jedwab, drewno sandałowe
Eksportuje – płótno żaglowe, płótno, piwo, ubrania
Kontrabanda – heban, kawa, papryka

Falaise De Fleur



W pobliżu tej jedynej francuskiej wyspy natykamy się na słynną Czarną Perłę. Wyspa eksportuje czekoladę, na której łatwo zarobić duże pieniądze w Oxbay.
Importuje – deski, heban, rum, skóry
Eksportuje – płótno żaglowe, czekoladę, płótno, jedwab
Kontrabanda – drewno sandałowe, owoce, cynamon

Conceicao



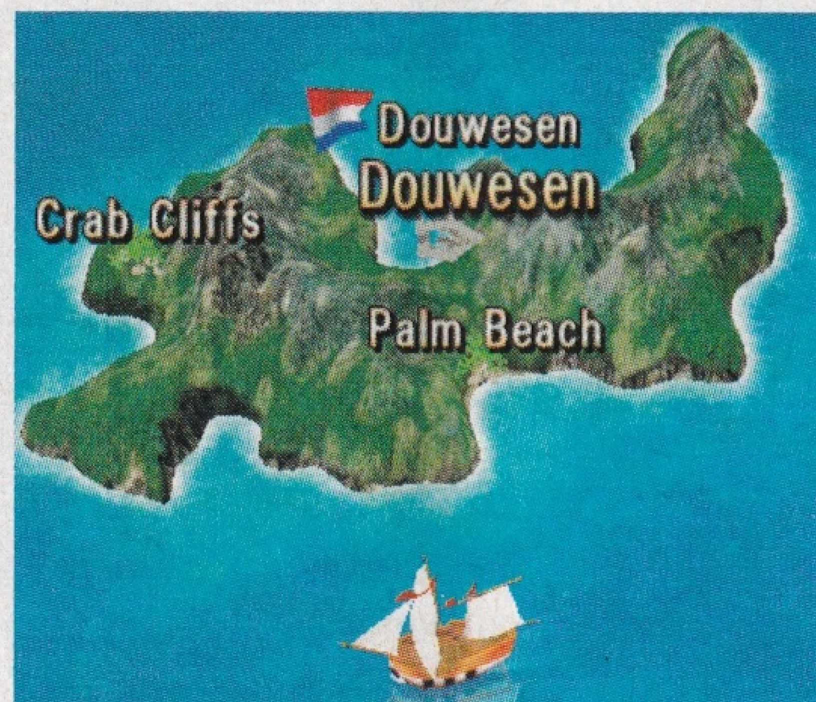
Ta kolonia portugalska eksportuje drogocenną przyprawę, jaką jest cynamon. Dostajemy za niego doskonałą cenę na wyspie Redmond.
Importuje – jedwab, piwo, rum, czekoladę
Eksportuje – płótno żaglowe, cukier, cynamon, owoce
Kontrabanda – wino, mahoń, kopra

Isla Muelle



Wyspa hiszpańska. U gubernatora możemy spotkać ciekawych ludzi i ubić dobre interesy. Kupujemy tu heban, który najlepiej sprzedać na Falaise De Fleur.
Importuje – deski, płótno żaglowe, cukier, płótno
Eksportuje – heban, mahoń, cynamon, drewno sandałowe
Kontrabanda – piwo, jedwab, tytoń

Douwesen



Kolonia holenderska z gubernatorem. Na wyspie znajduje się ukryty skarb, lecz nadzwyczaj trudno go zdobyć. Dużej ilości kopry z Douwesen z zyskiem pozbędziemy się na Isla Muelle.
Importuje – deski, płótno żaglowe, zboże, wino
Eksportuje – tytoń, kawę, koprę, piwo
Kontrabanda – cukier, płótno, rum

Quebradas Costillas



Quebradas Costillas to wyjątkowe miejsce, jedyna wyspa nieujęta w spisie portów, który nosi przy sobie nasz bohater. Tą wyspą zarządzają piraci, którzy są wyjątkowo nieprzyjemnymi typami. Na Quebradas Costillas nie ma żadnych zakazanych towarów. **Sprzedajemy tu wszystko,** ale nie zbijamy na tych transakcjach fortuny.

PRZEBIEG GRY

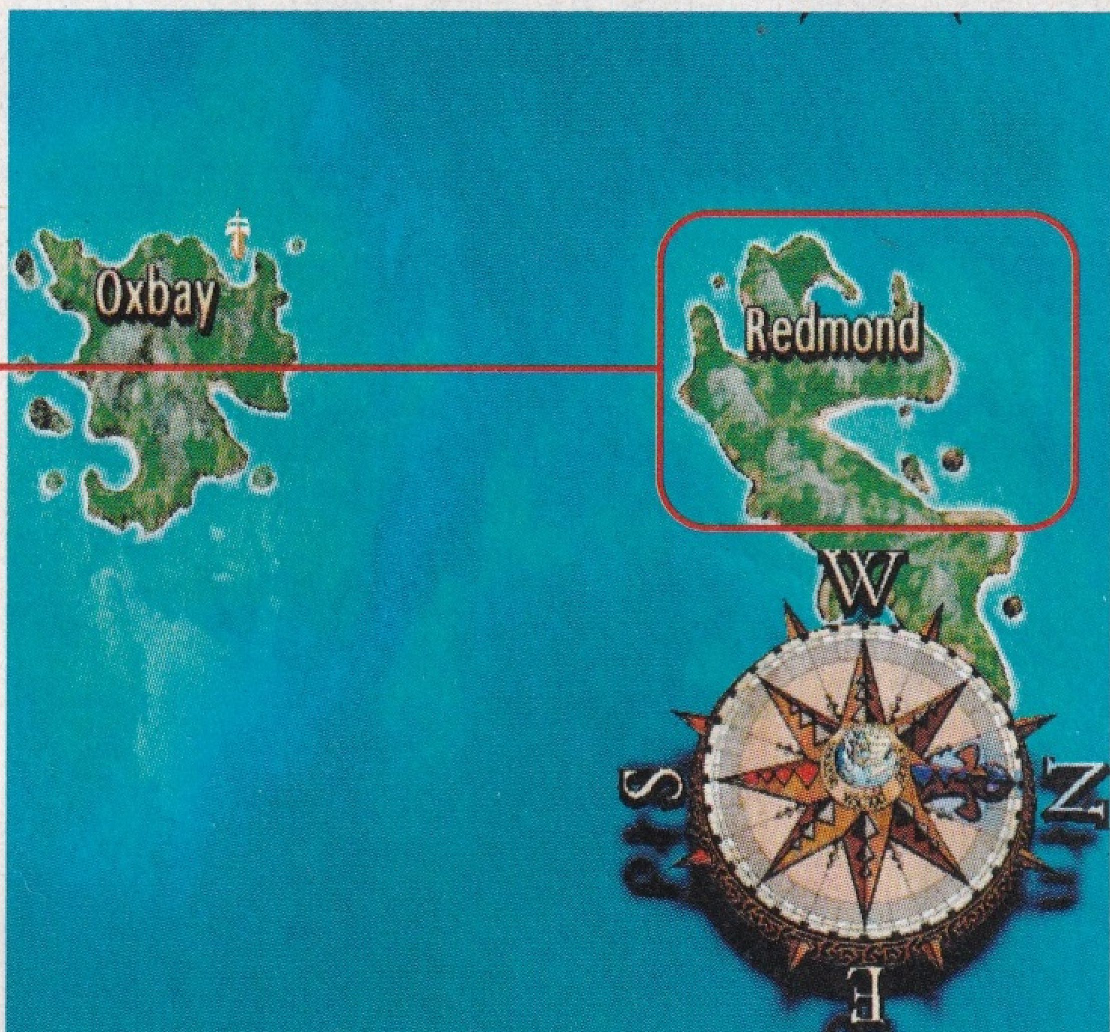
Zaczynamy karierę



1 Grę rozpoczynamy na wyspie Oxbay. Jeśli chcemy pominąć dość trudną walkę treningową, bosmanowi na statku mówimy, że poradzimy sobie bez jego pomocy. **Nie kupujemy lunety, bo szkoda na nią pieniędzy na tym etapie gry.** Już wkrótce zdobędziemy znacznie bardziej przydatne narzędzia.



2 Jak najszybciej odwiedzamy sklep, w którym sprzedajemy przewożone przez nas towary. Reperujemy nasz statek w stoczni i werbujemy załogę w tawernie. **Wracamy do sklepu i kupujemy tyle drewna sandałowego, ile tylko mieści się w naszych ładowniach.** To nasz kapitał na przyszłość.



3 Wypływamy z miasta i oglądamy krótki przerywnik filmowy, podczas którego wyspa zostaje znienacka zajęta przez wojska francuskie. Zapisujemy grę i ruszamy w kierunku wyspy Redmond, starając się omijać burze i statki piratów. Czasem lepiej nadłożyć trochę drogi, niż słono płacić za naprawy.



Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

CD-R Hawk

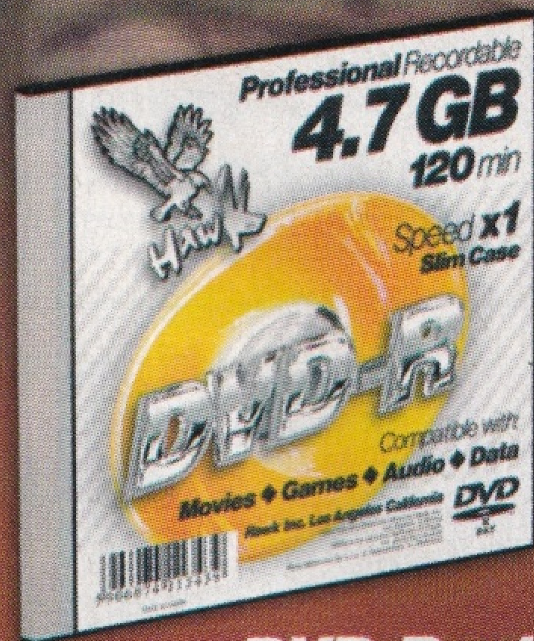


- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 56 i 48-krotna prędkość nagrywania

Wypali ? Na Pewno !

Teraz

Hawk DVD-R!
Wypalisz **4.7GB**

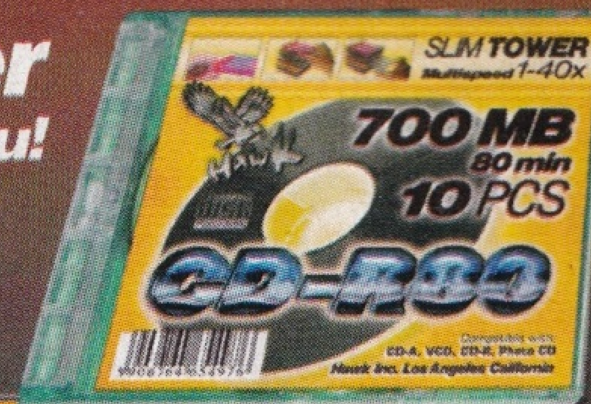


DVD-R x1



DVD-R x2

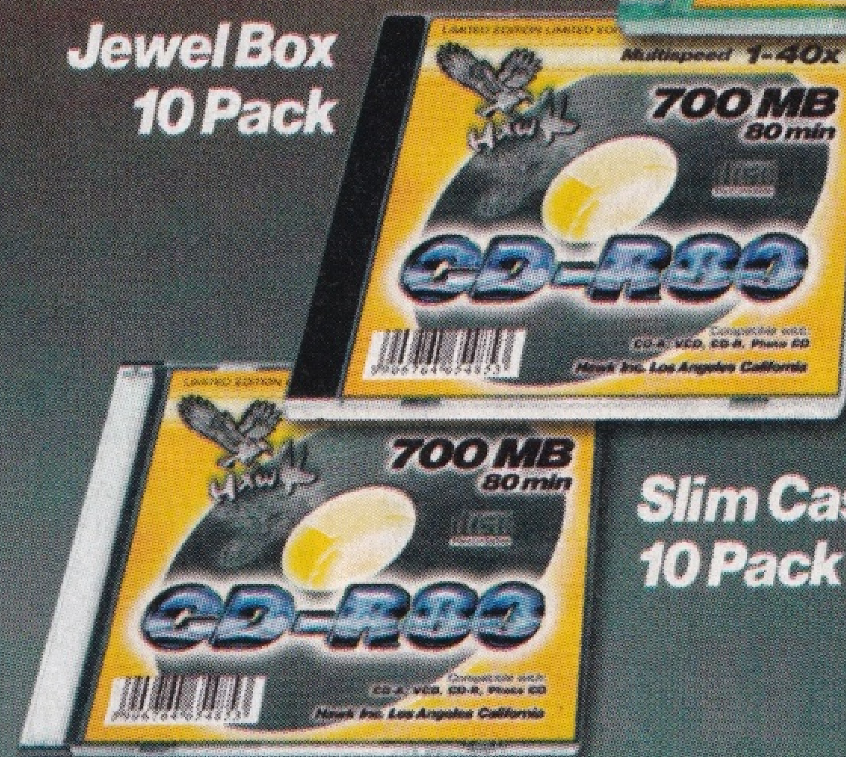
Slim Tower
10 PCS Nowość na rynku!



Dyskietki
10 PCS



Jewel Box
10 Pack





Slim Case
10 Pack

Cake 50 CD-R



Cake 25 CD-R



Cake 10 CD-R



Multispeed 1-56x

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	700 Mb +0,1
Czas nagrywania	80 min
Średnica dysku	120 mm ±0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania	44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia	>65%

DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność	4,7 Gb
Czas nagrywania	120 min
Prędkość nagrywania	x1, x2
Zgodne ze spec.	DVD-R 2.0
Długość fali prom. lasera	650 nm
Średnica dysku	120 mm +0,1
Średnica otworu	15 mm
Grubość	1,2 mm +0,3/ -0,06 mm
Format nagrywania:	Data (DVD-ROM), Video (DVD-Video), Audio (DVD-Audio)
Średnica powierzchni nagrywania	48mm 116 + 0,05 mm
Materiał nośnika	poliwęglan
Warstwa zapisu	ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa	srebro
Warstwa ochronna	lakier pochłaniający promieniowanie UV
Procent odbicia	45-85%
Żywotność	100 lat
Kompatybilność	Pioneer, Toshiba, Sony, Teac i inne nagrywarki DVD-R/RW

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10[00]-18[00]
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa,
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

HULK



Od 13 listopada na DVD i Video

Pierwsze zlecenie



4 W Redmond najpierw udajemy się do gubernatora. Strażnik przy bramie wpuszcza nas po chwili dyskusji. **Wizyta u gubernatora jest obowiązkowa.**



5 Przystajemy na propozycję gubernatora. **Mamy dowiedzieć się, co się dzieje na wyspie Oxbay.** Po zakończeniu rozmowy awansujemy na wyższy poziom.



6 Sprzedajemy z olbrzymim zyskiem cały zapas drewna sandałowego i kupujemy płótno żaglowe. Wyruszamy na Oxbay, ale nie płyniemy do portu.

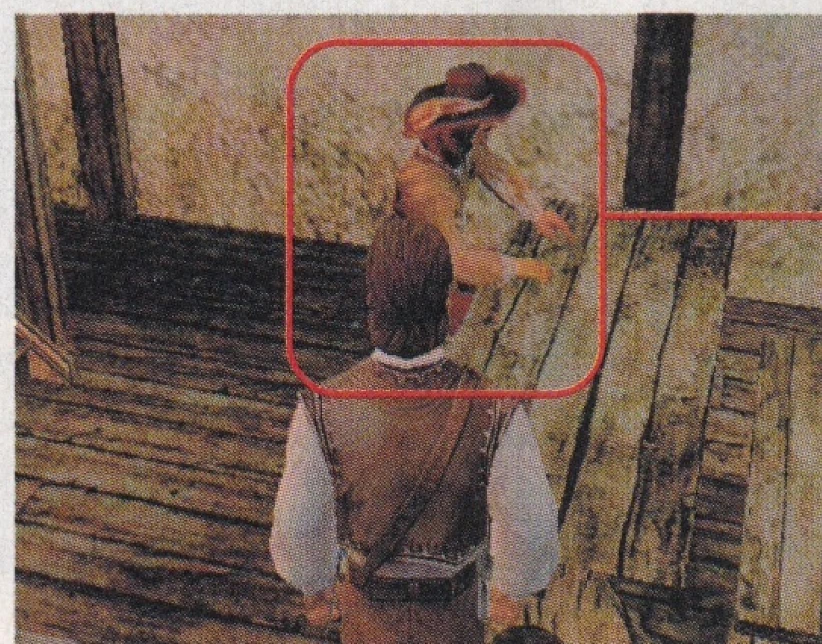
Wracamy na Oxbay



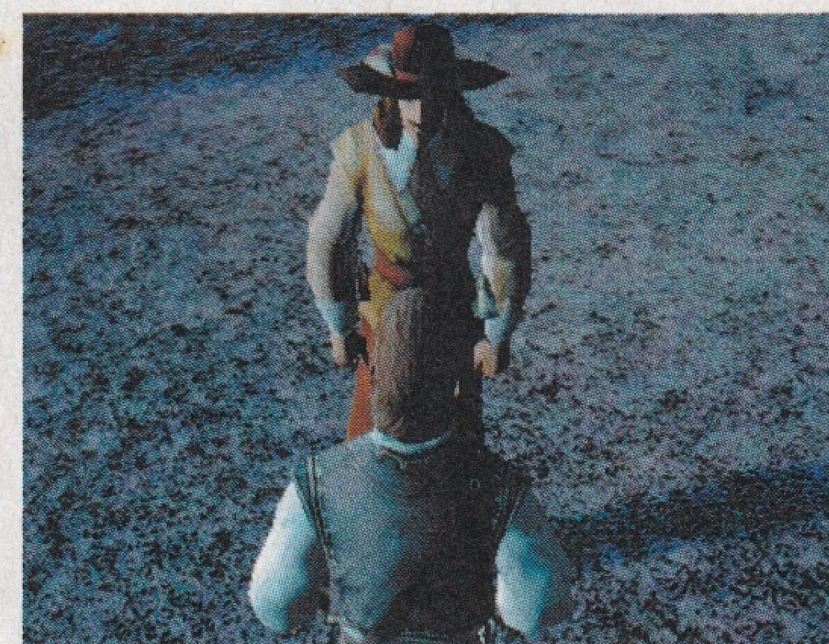
7 Korzystamy z menu szybkiej podróży i lądujemy na odległej plaży. Idziemy cały czas prosto aż do miasta. **Nie angażujemy się w żadne walki.**



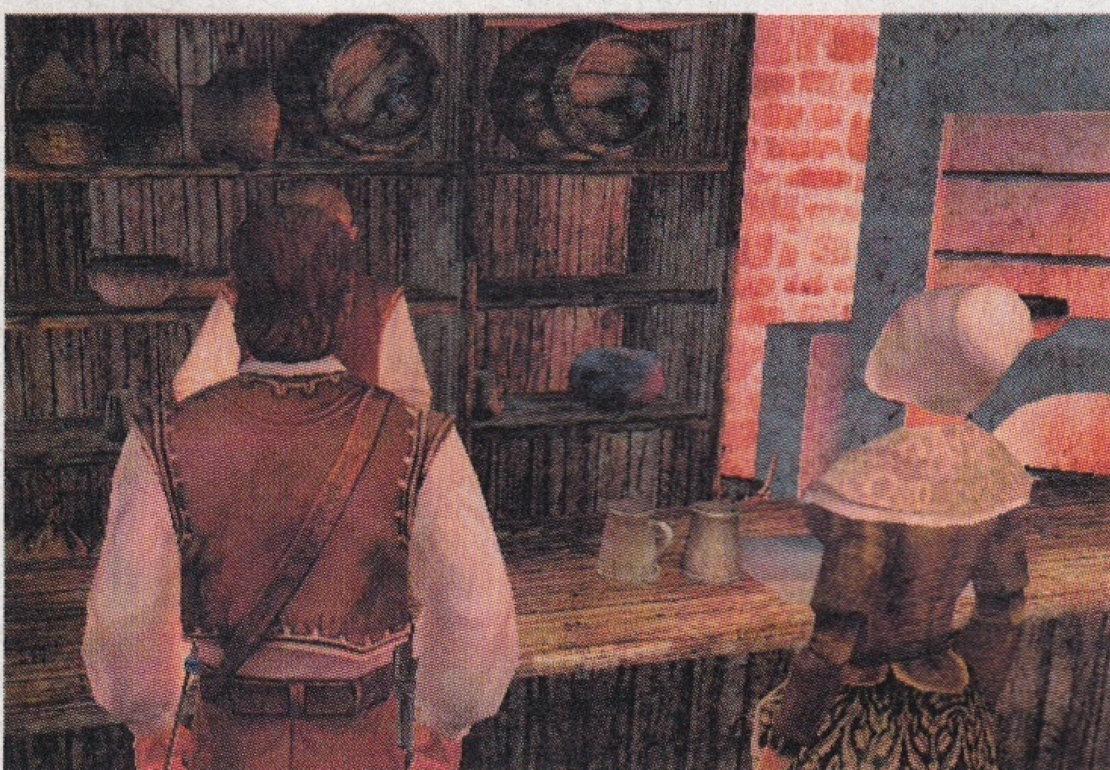
8 Rozmawiamy ze strażnikiem, podając się za ważną osobistość. Zastraszony żołdak szybko puszcza nas dalej. Wchodzimy przez bramę.



9 W tawernie gadamy z szynkarzem. Rozmawiamy z siedzącym przy stole kapitanem statku, a potem idziemy razem z nim za miasto.



10 Na rozstaju dróg kapitan nas zaczepia. Dowiadujemy się o statku z amunicją, który czeka na eskortę. **Kapitana zabijamy lub puszczamy wolno.**

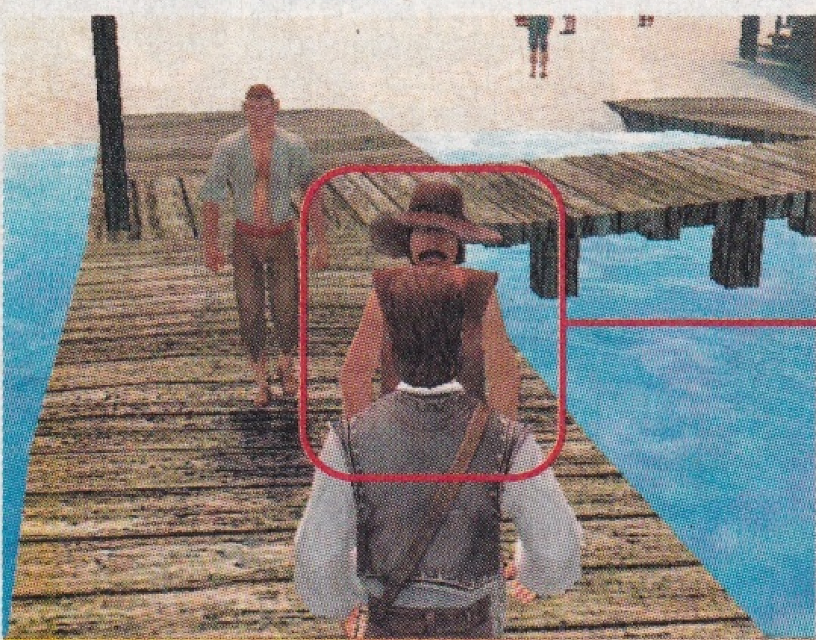


11 Wracamy na statek tą samą drogą, którą dostaliśmy się do miasta. Unikamy starć. Płyniemy do portu Greenford znajdującego się na tej samej wyspie. Wszystkie miejsca publiczne są zamknięte. **Nocujemy w tawernie**, a rano idziemy do sklepu, gdzie kupujemy zapas drewna sandałowego.

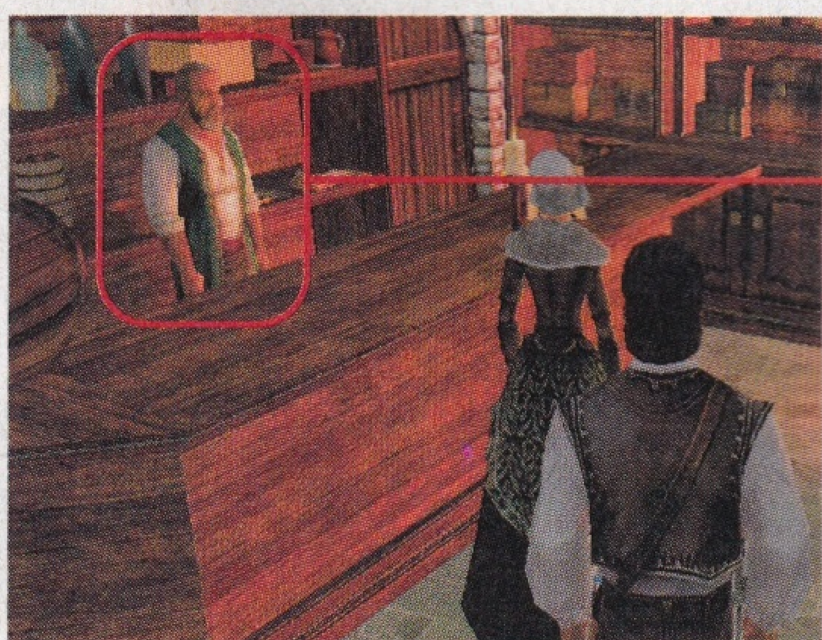


12 Wypływamy na morze i udajemy się do Redmond. Po dotarciu do miasteczka nie idziemy jeszcze do gubernatora. Najpierw odwiedzamy sklep i sprzedajemy drewno handlarzowi, a jeśli nasz statek jest uszkodzony – reperujemy go. **Musimy dobrze przygotować się do trudnej misji.**

Zatapiamy Oiseau



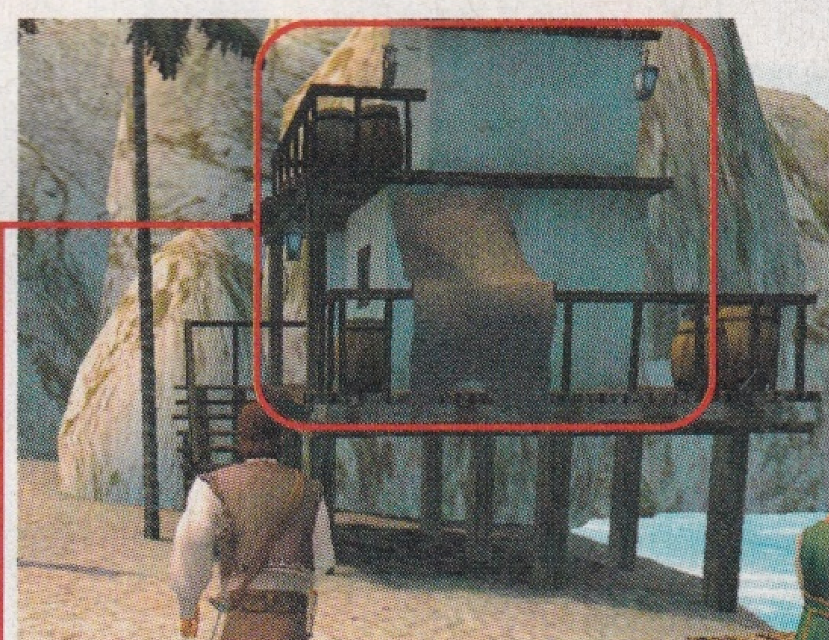
13 Na Falaise De Fleur płacimy marynarzowi. Mamy pogadać z kapitanem statku eskortującego Oiseau.



14 Pytamy szynkarza o człowieka o nazwisku Amiel Berange. Wchodzimy po schodach do pokoju.



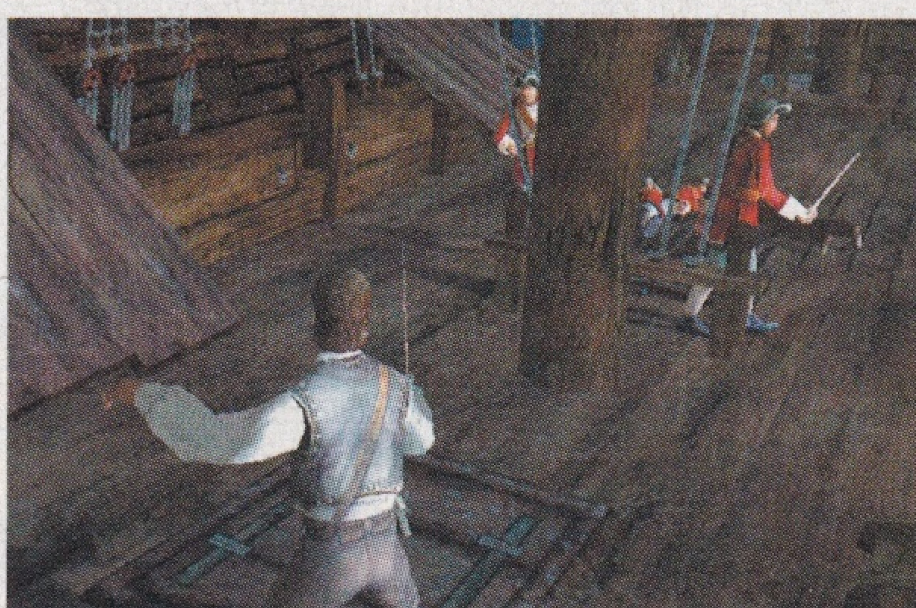
15 Amiel nie chce odstąpić od eskortowania. **Przekupujemy go bądź zabijamy** i zastraszamy szynkarza.



16 Dokument zabrany Amielowi pokazujemy nadzorcy portu w jego biurze. Gadamy z Boonem na molo.



17 Udało się, Francuzom wydaje się, że to nasz statek ma eskortować Oiseau. Gdy wypływamy z Falaise De Fleur, Oiseau płynie razem z nami. Ciężko jest go pokonać w otwartej walce. Jeśli chcemy się go sprytnie pozbyć, atakujemy konwój piracki, uciekamy i patrzymy, jak piraci wykańczają Francuzów.



18 Oiseau jest wprawdzie większym statkiem od naszej łupinki, ale mamy szansę go pokonać. Jak najszybciej doprowadzamy do abordażu, unikając potężnych salw armatnich. **Wygrywamy walkę na pokładzie** i przejmujemy statek. Odbieramy nagrodę u gubernatora i ruszamy po dalsze przygody!

Poczuj się jak w bolidzie!!!

COMPRESSOR SUPREME

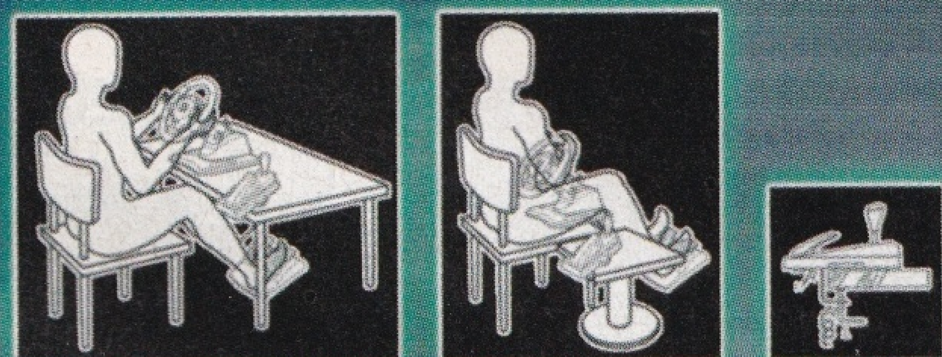
kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB





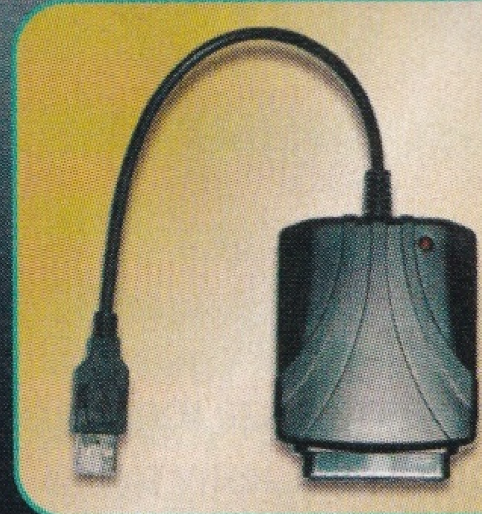
Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

* kąt obrotu 180 stopni
* kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
* w pełni programowalne przyciski
* programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
* programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
* wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
* nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
* wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
* wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
* podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami Tego nie ma konkurencja!!!





JUŻ W SPRZEDAŻY!



Converter PSX/PS2 to PC USB

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl





Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Gra zręcznościowa | Tajna misja Cole'a Sullivana staje się znacznie łatwiejsza dzięki ściągawce **GIER**

Test na stronie 30 | Tajne kody na stronie 76

Gorky Zero
Fabryka niewolników

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

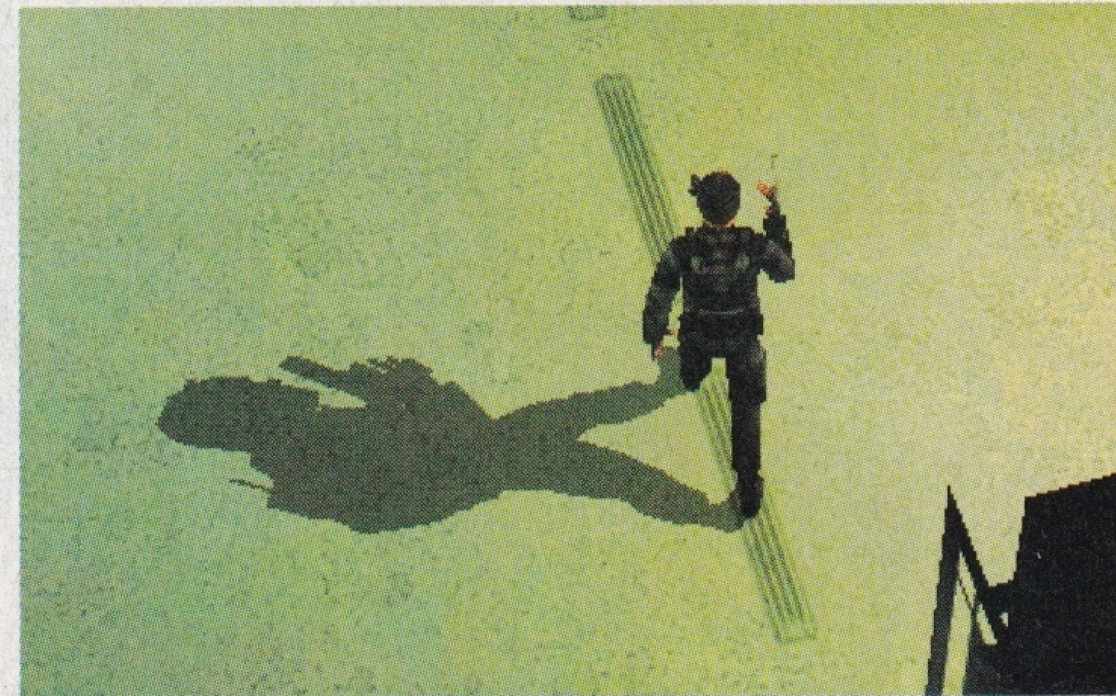
Nie dajemy się wykryć



1 Przypatrujemy się ikonom strażników na mapie. Ich strzałki wskazują kierunek, gdzie wrogowie patrzą. Skuteczną metodą na zabicie wroga lub minięcie go jest ukrycie się za przeszkodą obok jego trasy.

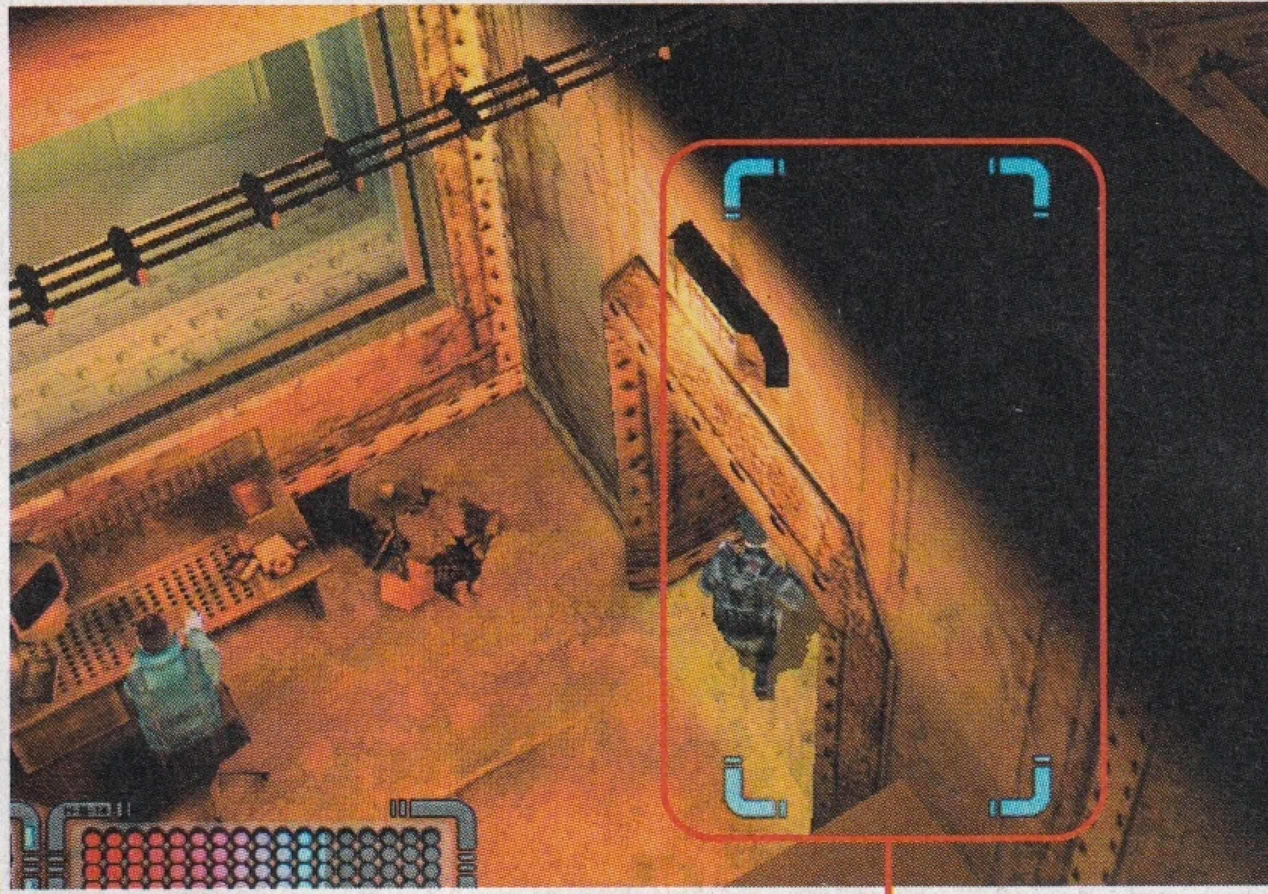


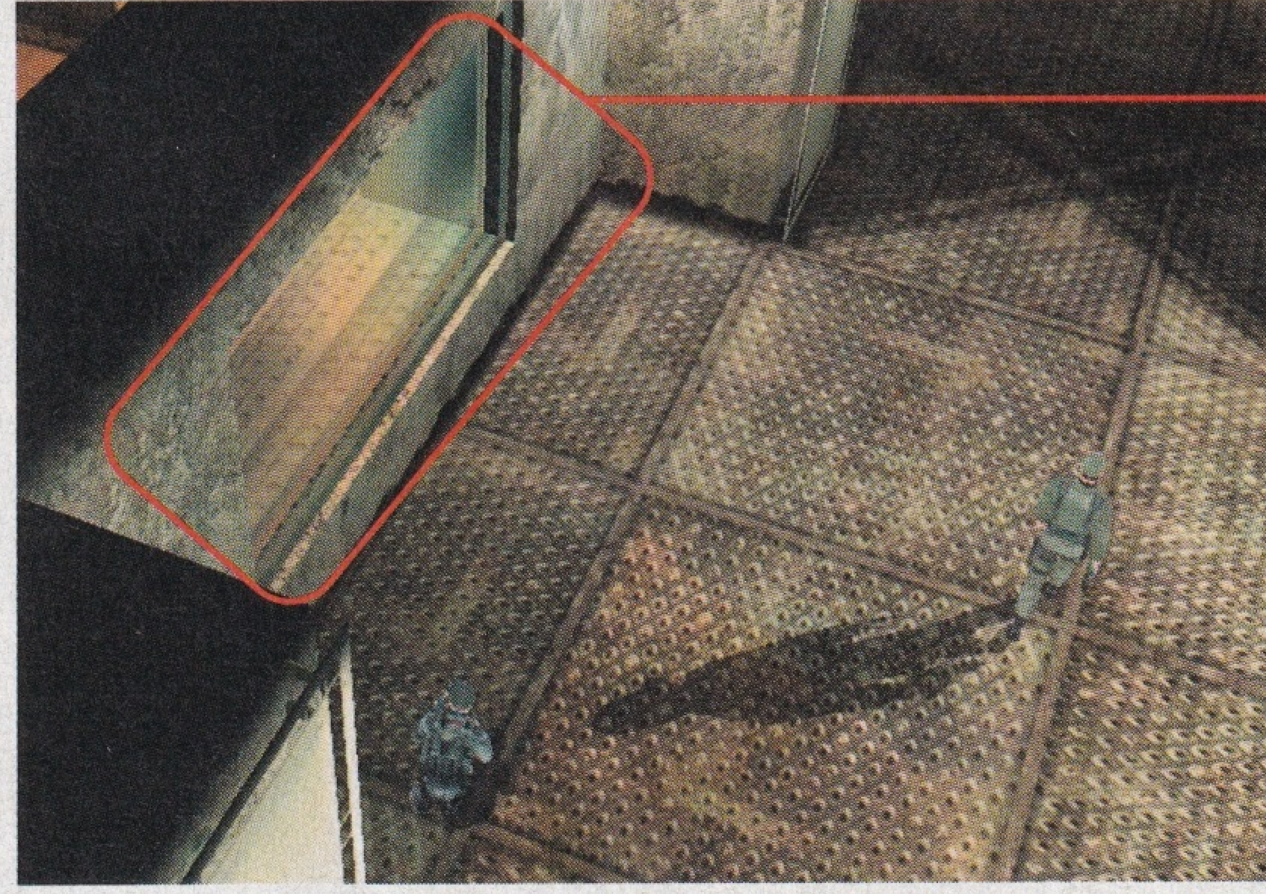
2 Nie każdy wróg widoczny na mapie jest niebezpieczny. Po zbliżeniu się do niektórych dostrzegamy, że śpią. Tacy przeciwnicy reagują tylko na dźwięk, więc w ich pobliżu poruszamy się na palcach.



3 Poruszamy się szybko i sprawnie. Pilnujemy obwódki odgłosów biegania lub chodzenia na mapie. **Gdy jej granica zbliża się do ikony strażnika,** przełączamy się na chodzenie, a potem na skradanie.

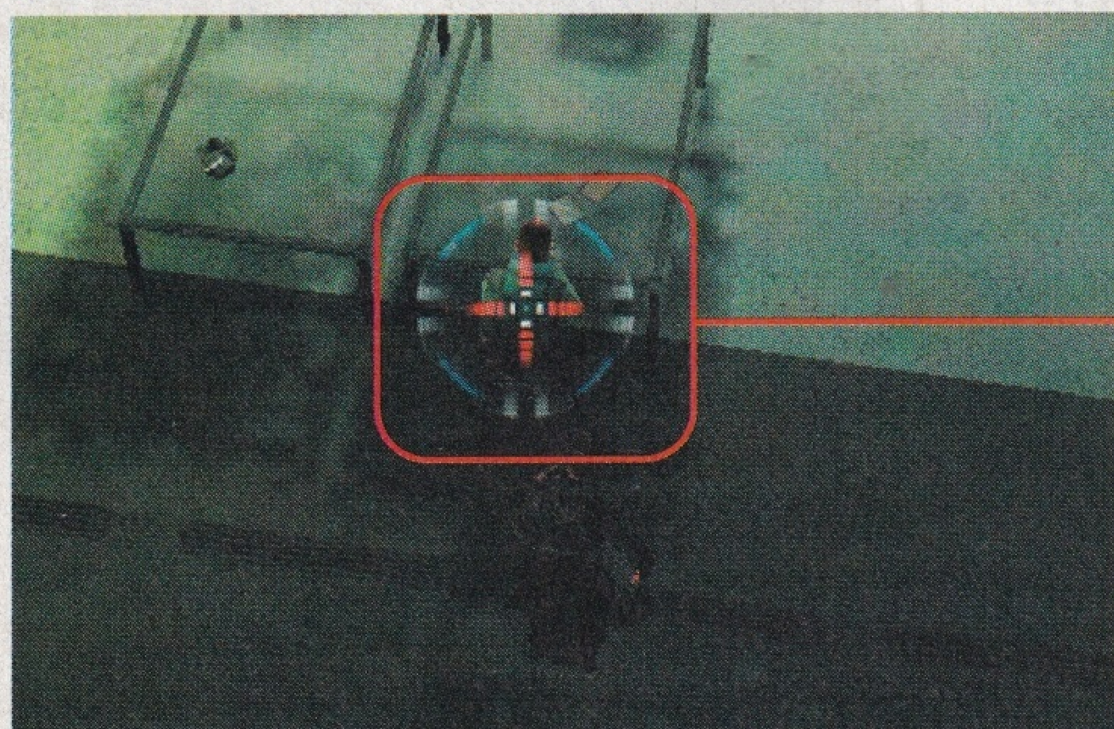
4 Odgłos naszych kroków nie dociera przez ściany i drzwi. Dlatego też między zamkniętymi pomieszczeniami biegamy do woli. Jeśli jednak w specyficznej sytuacji chcemy, aby ktoś ze środka słyszał odgłosy z korytarza, otwieramy drzwi.



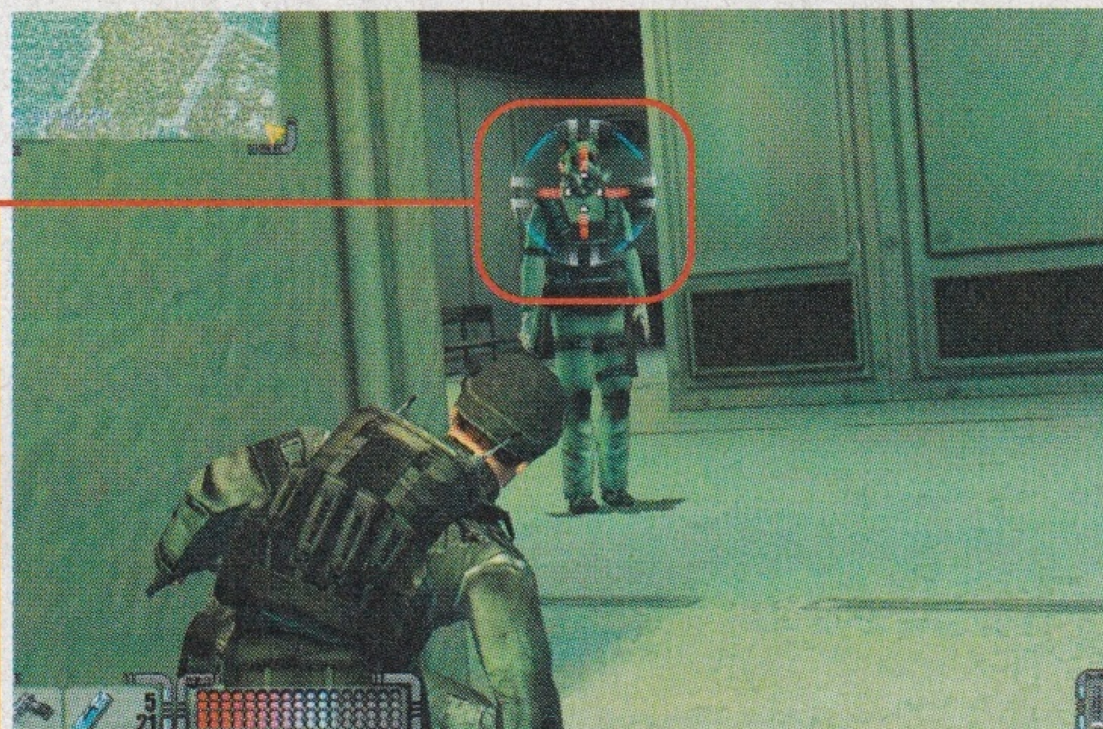


5 Uważamy na pomieszczenia z oknami! Żeby siedzący w nich strażnicy nie zauważyli nas, przechodzimy w tryb skradania się lub celowania. Następnie powoli przesuwamy się tuż obok szyby – im dalej od niej, tym lepiej nas widać!

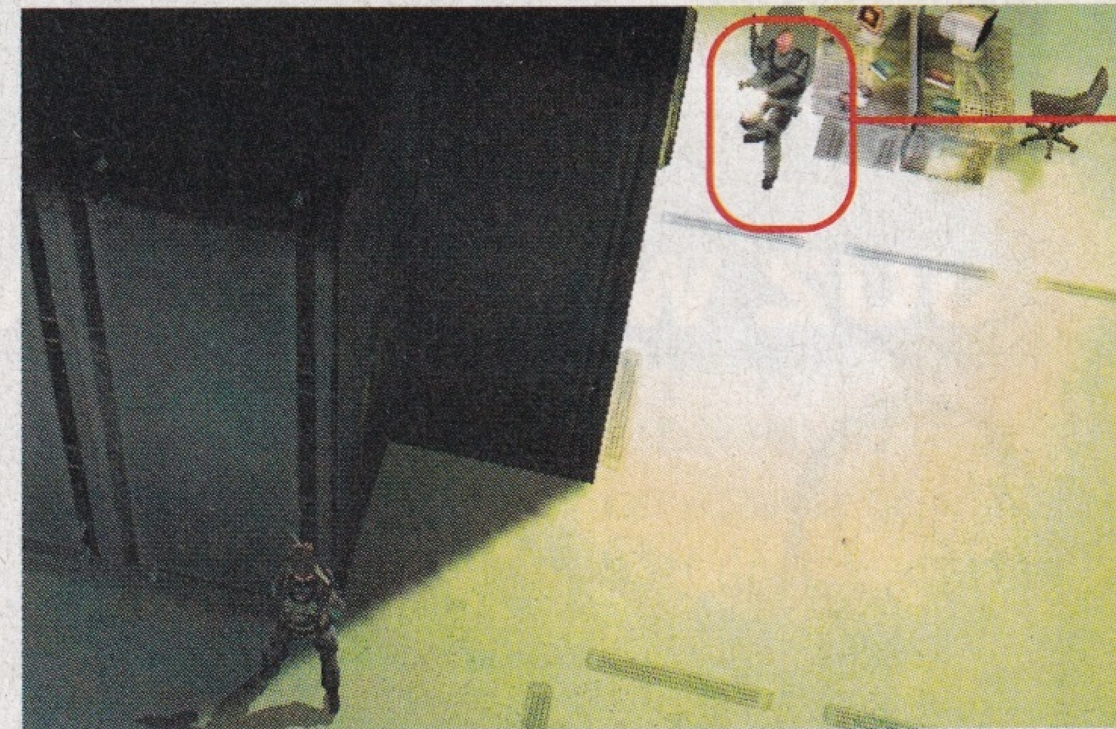
Likwidujemy wrogów



1 Najszybszą metodą na zabicie wroga jest podejście go. Czekamy, aż kreski celownika zwężają się i atakujemy – przeciwnik ginie na miejscu.



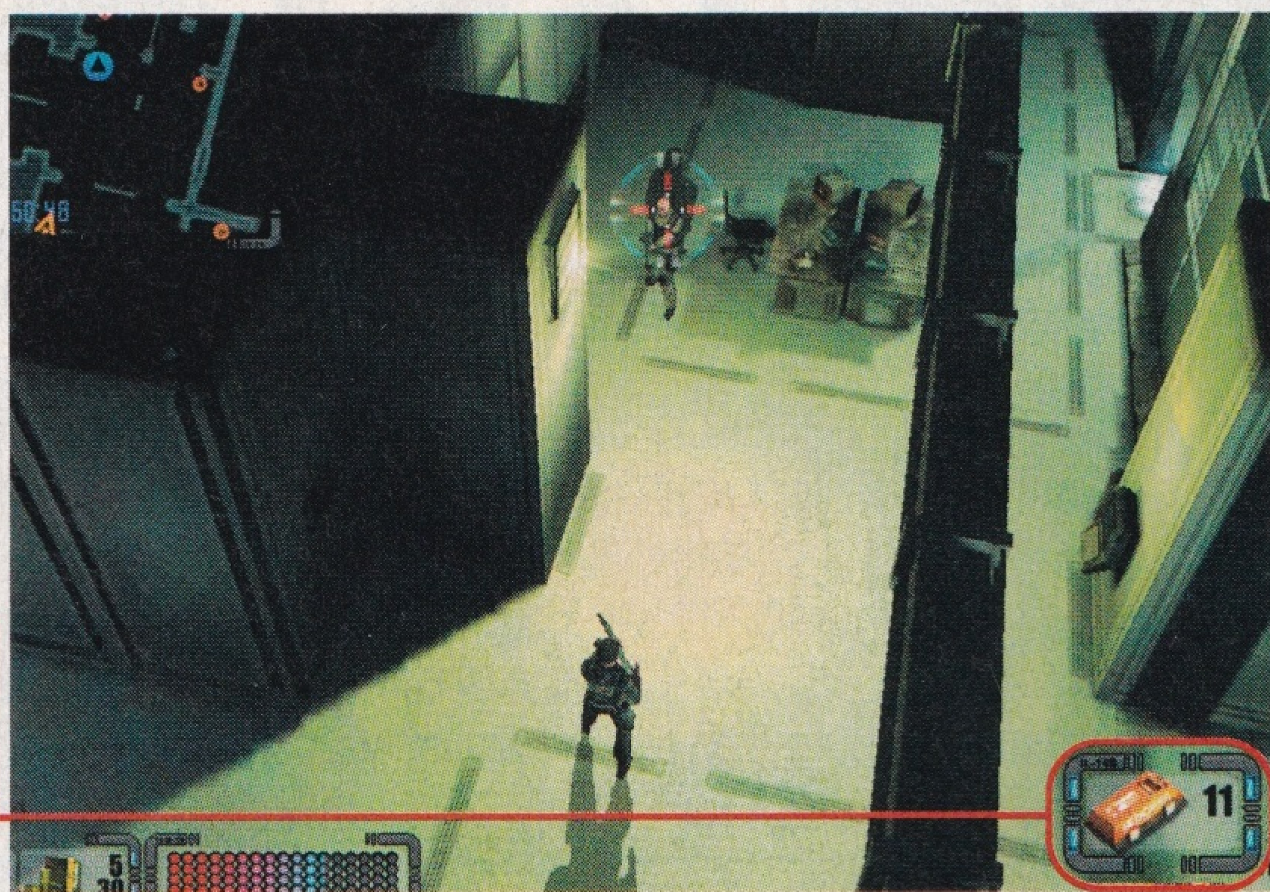
2 Jeśli nie dajemy rady podejść wroga, chowamy się za rogiem i przechodzimy do trybu celowania. Wychylamy się, celujemy w głowę i strzelamy.

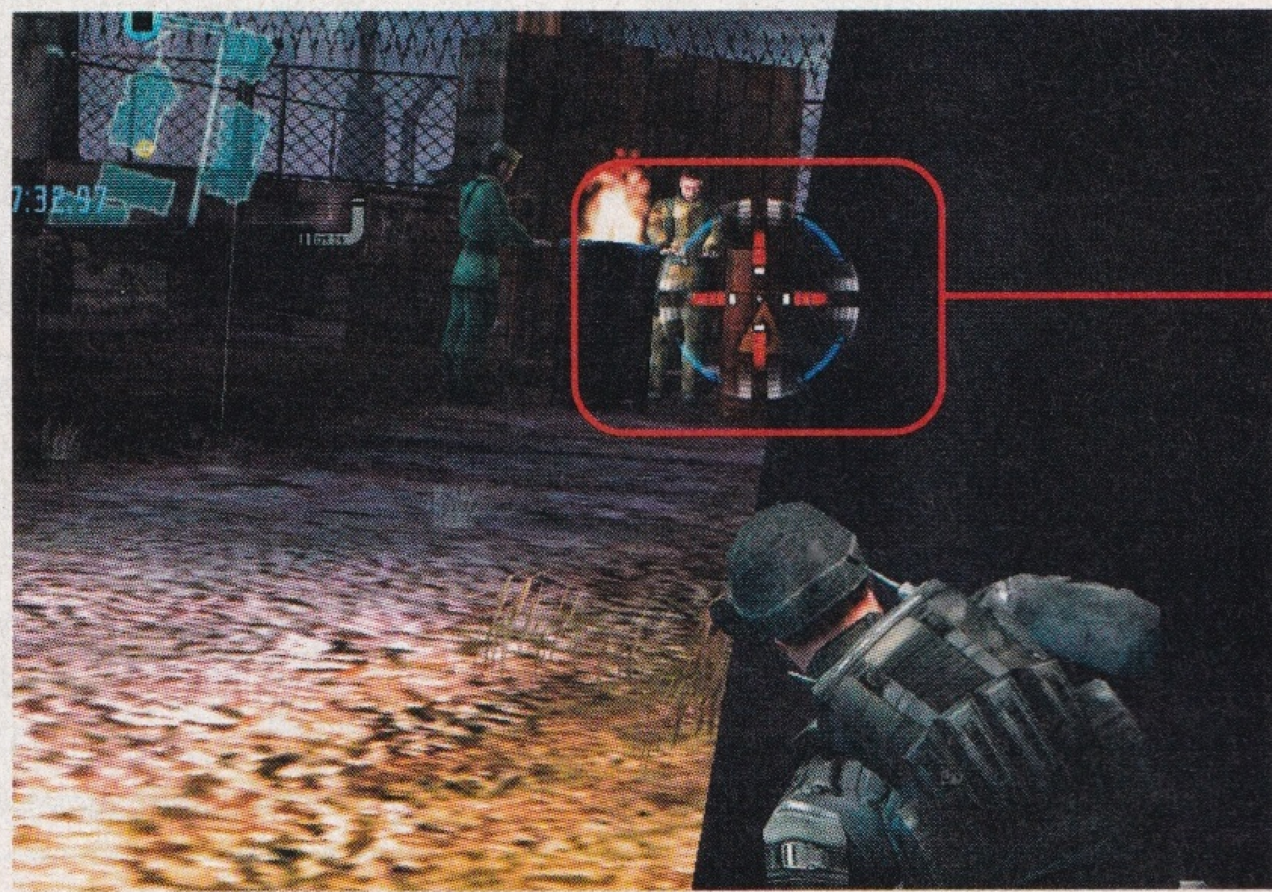


3 Gdy zostajemy zauważeni, chowamy się za rogiem. Przełączamy się na mocną broń. Pokazujemy się na chwilę, by sprowokować wroga do strzału.

Likwidujemy wrogów

4 Po strzale wróg jest przez chwilę bezbronny. Wybiegamy naprzeciw niego, czekamy, aż kreski celownika zwężają się i wtedy strzelamy. W pogotowiu mamy apteczki, bo dwa trafienia ze strzelby zabijają nas nawet przy pełnym zdrowiu!





5 Beczki i skrzynie z materiałami wybuchowymi poznajemy po tym, że zahacza się na nich celownik. Eksplozja zabija wrogów na dużym obszarze. Jeśli beczek jest więcej, powstaje groźna reakcja łańcuchowa. Lepiej trzymać się od niej jak najdalej.

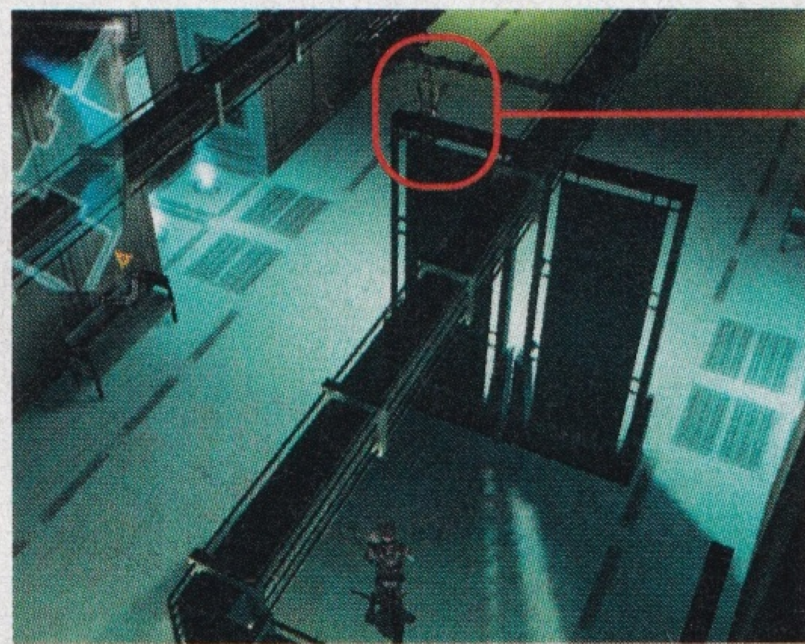
Odciągamy strażników



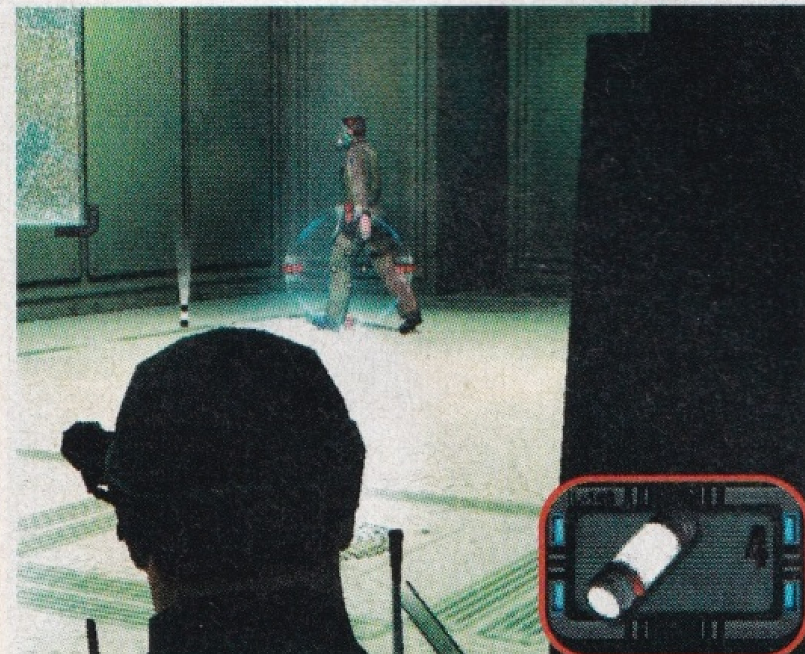
1 Gdy zabijamy strażnika, istotne jest, aby jego zwłoki nie zostały dostrzeżone przez innych. Jeśli wiemy, że okolicę wkrótce obejrzy towarzysz ofiary, podnosimy trupa i przenosimy na przykład za skrzynie.



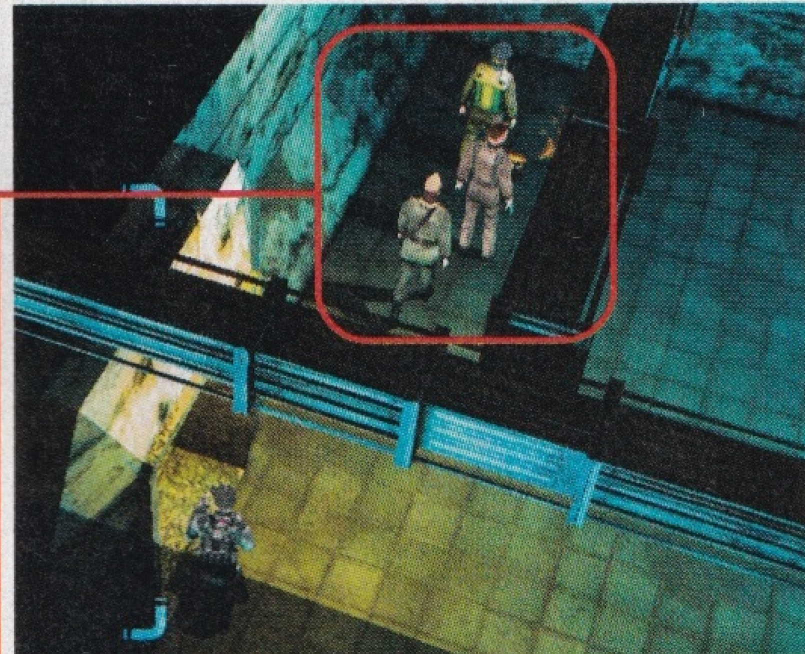
2 W wielu miejscach na przenosiny nie mamy czasu, bo strażnicy chodzą zbyt blisko siebie. W takich sytuacjach **staramy się odciągać ich pojedynczo** i zabijać w miejscu, przez które nie przechodzą żadne patrole.



3 Najprostszym sposobem sprowokowania strażnika jest przebiegnięcie kawałek tak, by nas usłyszał. Natychmiast po cichu oddalamy się ze zdradzonej pozycji i schowani zza rogu zabijamy zwabionego wroga.



4 Patrolujących strażników wabimy latarką. Gdy wróg się oddala, stawiamy ją tak, by zobaczył ją, wracając. Gdy przeciwnik podchodzi do światła, przemykamy za jego plecami lub – jeśli to konieczne – zabijamy go.

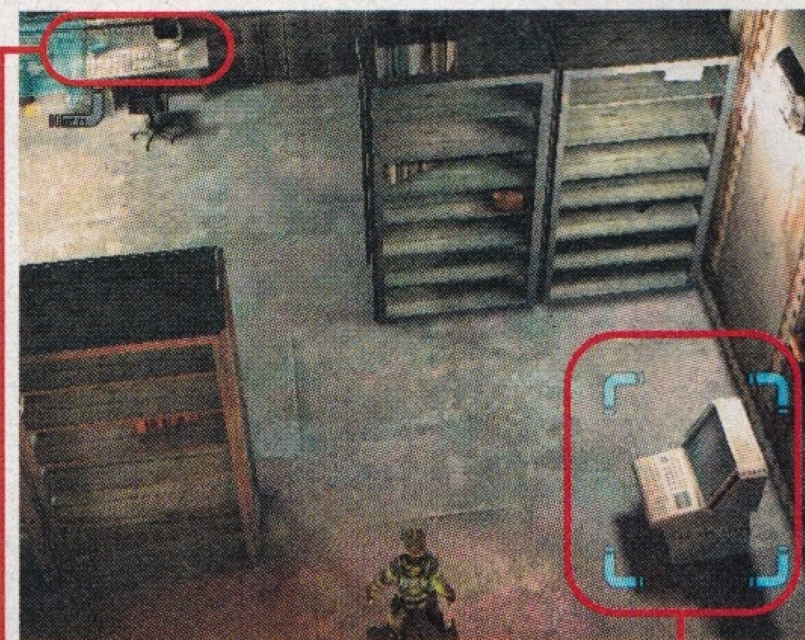


5 Sygnalizator dźwiękowy jest bardziej wszechstronny, bo działanie zaczyna na nasz znak i wywabia wrogów także zza ścian i z pomieszczeń. Z łatwością prowokujemy grupy strażników i przemykamy za ich plecami.

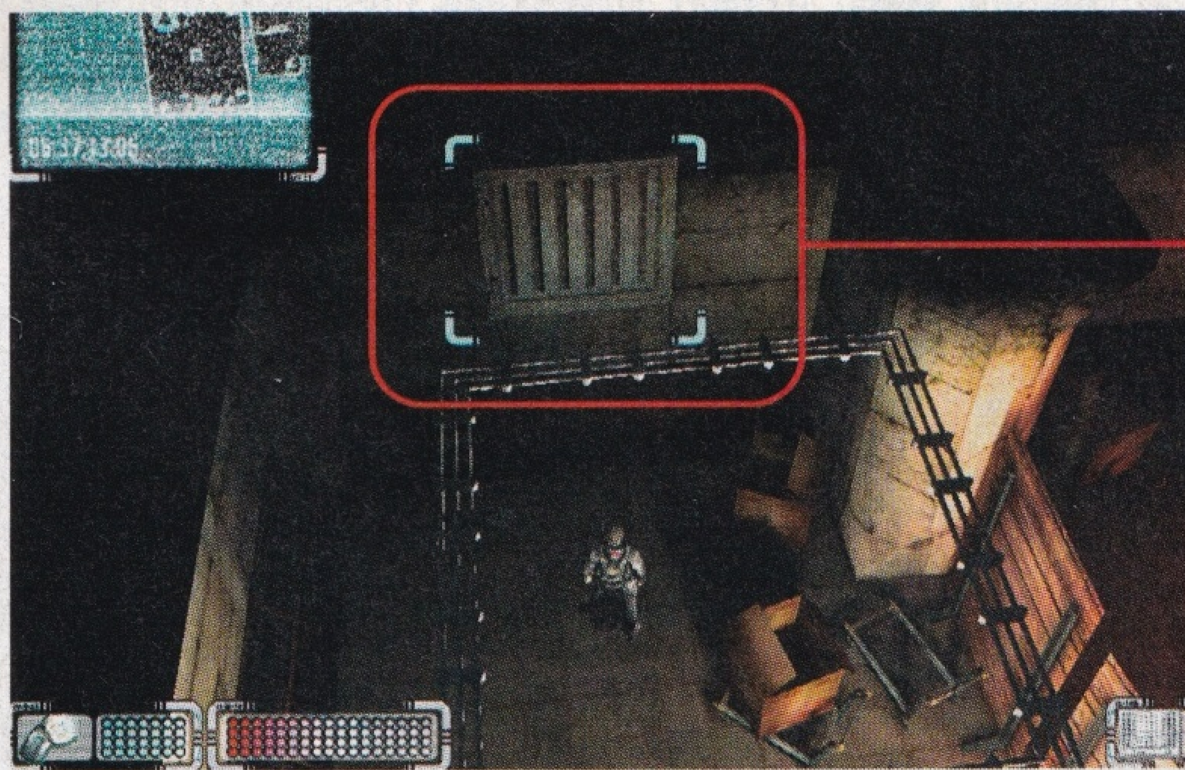
Badamy otoczenie



1 Zwracamy baczną uwagę na wszelkie szafki i półki. Do wszystkich staramy się podejść – obiekty, w których coś jest, zostają wtedy otoczone niebieską obwódką. Przeszukujemy je i zabieramy zdobycze.

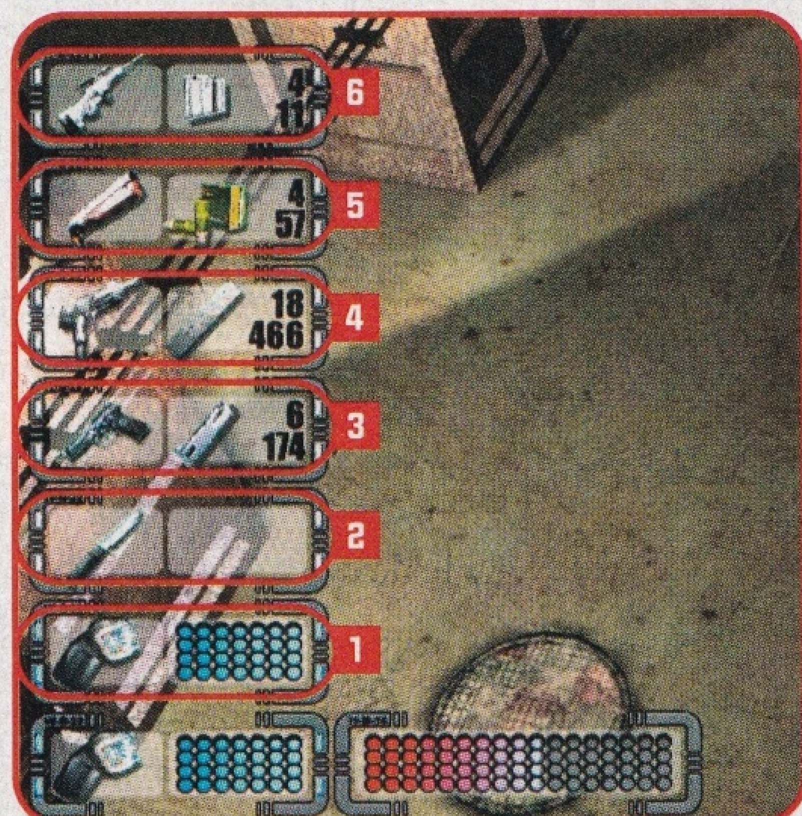


2 Sprawdzamy konsole, jak i komputery osobiste. Jeśli po podejściu do nich pojawia się obwódka – włamujemy się. Jedne otwierają drzwi, inne wyłączają kamery, z jeszcze innych zdobywamy tajne informacje.



3 Szukamy otworów wentylacyjnych. Są to kratki wysoko na ścianach, po podejściu do których pojawia się obwódka. Wskakujemy do środka i bezpiecznie przechodzimy nad głowami niczego nie spodziewających się wrogów.

Korzystamy z różnych rodzajów broni



1 Paralizator
Do sparaliżowania wroga wystarcza jedno trafienie. Jeśli jednak w czasie ataku wróg trafia nas, paralizator pudłuje. Naładowanie trwa kilkanaście sekund, więc lepiej paraliżować znienacka.

2 Nóż
Działa w bezpośrednim kontakcie, a skuteczny jest tylko przy zachodzeniu wroga od tyłu – zadaje wtedy cichą i natychmiastową śmierć.

3 Pistolet
Nasza podstawowa broń, świetna do zabijania od tyłu i strzałem w głowę. Dzięki cichym i poddźwiękowym pociskom pozwala usuwać wrogów stojących blisko siebie bez wzbudzania alarmu, jest jednak wtedy mniej celny.

4 Pistolet maszynowy
Stosujemy go, gdy atakujemy frontalnie. Spust naciskamy dopiero po dobrym wycelowaniu – tylko gdy cała seria trafia wroga, atak jest skuteczny.

5 Strzelba
Najskuteczniejsza broń na gorące sytuacje, jeden celny strzał z bliska zabija każdego. Sprawdza się też, gdy chcemy mieć pewność, atakując kogoś od tyłu.

6 Karabin snajperski
Jest bardzo celny nawet na ogromne dystanse, choć celowanie zajmuje dużo czasu. Mierzymy w głowy odległych strażników, ale uważamy, by nikogo nie było wtedy obok nas – broń robi ogromny huk! Sytuację poprawia cicha amunicja, ale trudno ją zdobyć.

Stosujemy różne elementy wyposażenia



1 Lornetka
Dzięki niej oglądamy cały obszar przed nami, i to nawet gdy jest spowity ciemnościami. Przydaje się niezwykle rzadko.

2 Apteczka
Występuje w wersji małej, regenerującej około ćwierć paska zdrowia i w dużej, leczącej niemal całkowicie. Przed większą strzelaniną warto zaopatrzyć się w zapas apteczek.

3 Gaz usypiający
Ma tę zaletę, że nie działa na nas. Wersją z zapalnikiem czasowym usypiamy wrogów stojących w grupach, do których daje się blisko podejść niezauważonym. Wersji reagującej na ruch używamy do bezkrwawego unieszkodliwiania cywili. Najpraktyczniejsza jest wersja zdalnie uruchamiana – kładziemy ją w miejscu spotkania patroli lub wabimy do niej strażników i odpalamy w stosownym momencie.

4 Latarka
Wrogowie reagują na jej widok i idą się jej przyjrzeć. Stawiamy ją, gdy wróg nie patrzy w dane miejsce. Zostawioną latarkę daje się zabrać.

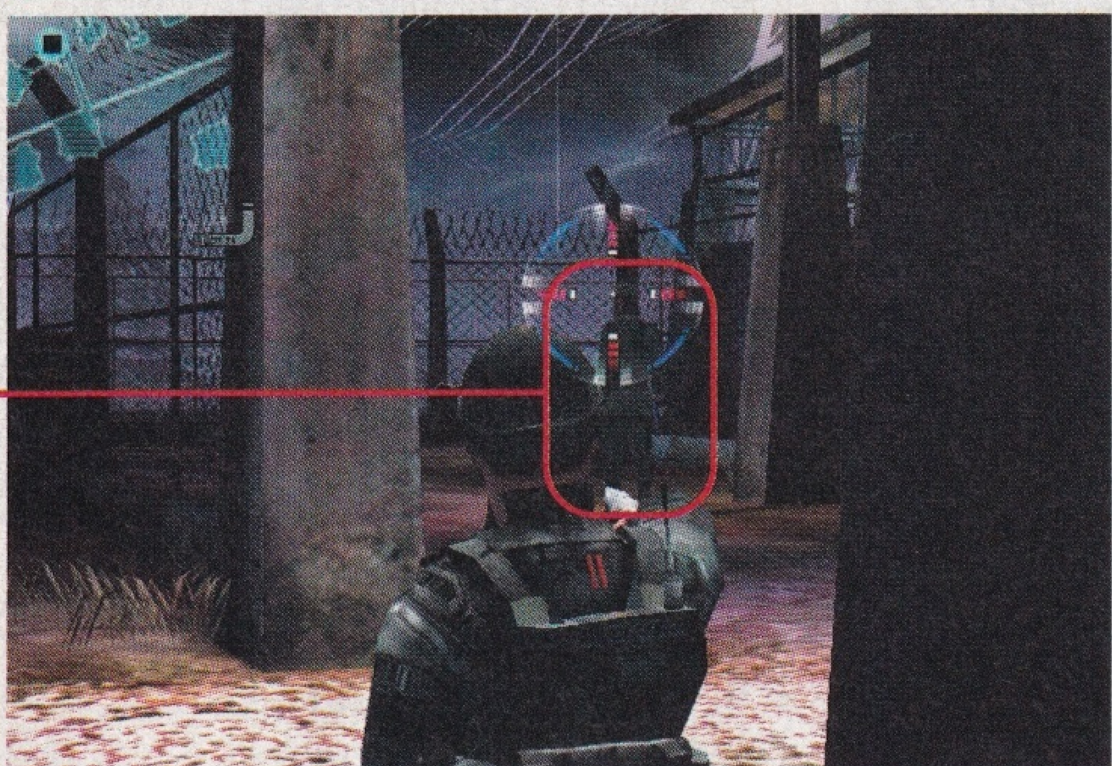
5 Sygnalizator
Zdalnie uruchamiane urządzenie zwabia wszystkich okolicznych strażników w jedno miejsce. Po uruchomieniu alarmu sygnalizator nie daje się podnieść – tracimy go.

6 Ładunki wybuchowe
Podobnie jak gaz, występują w wersjach aktywowanych na różne sposoby. Choć zdobywamy je później, są mniej praktyczne. Nie jesteśmy odporni na ich działanie, a wybuch zabija ofiary, co zawsze oznacza ujemne punkty na koniec misji.

7 Komputer
Przechowuje zdobyte w trakcie wykonywania misji dokumenty oraz zapisy rozmów. Tutaj również wprowadzamy tajne kody, jeśli misja wydaje nam się zbyt trudna.

PRZEBIEG GRY

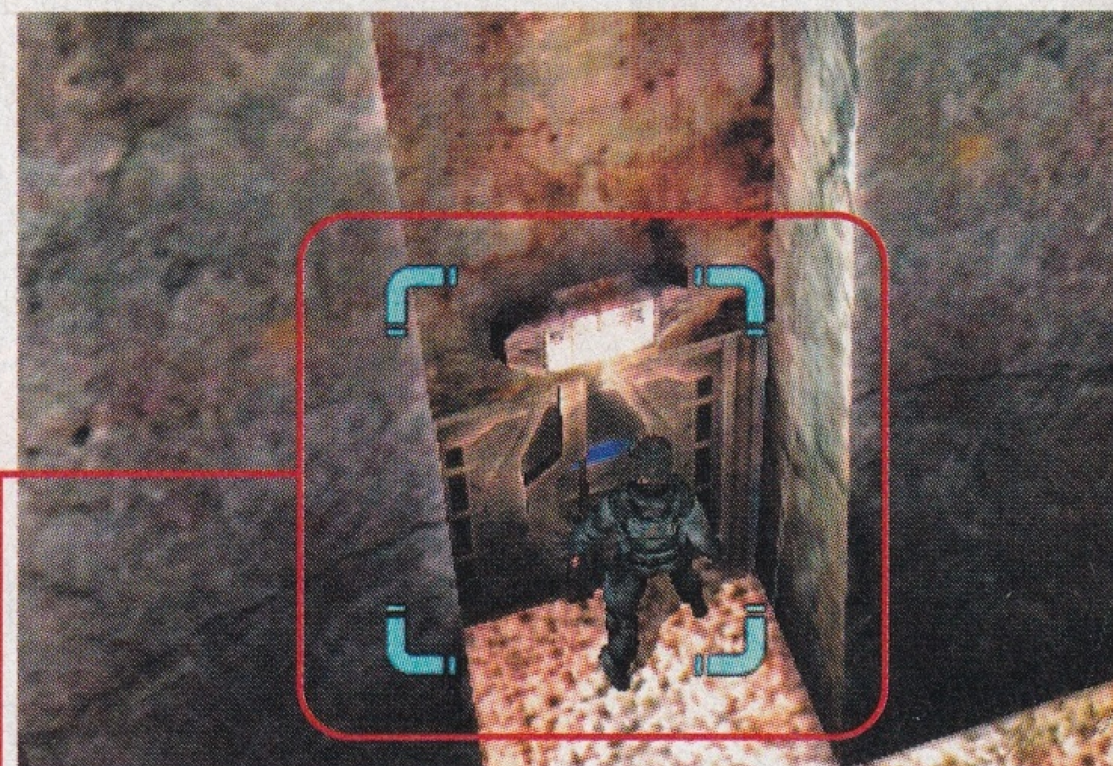
Dostajemy się do bazy



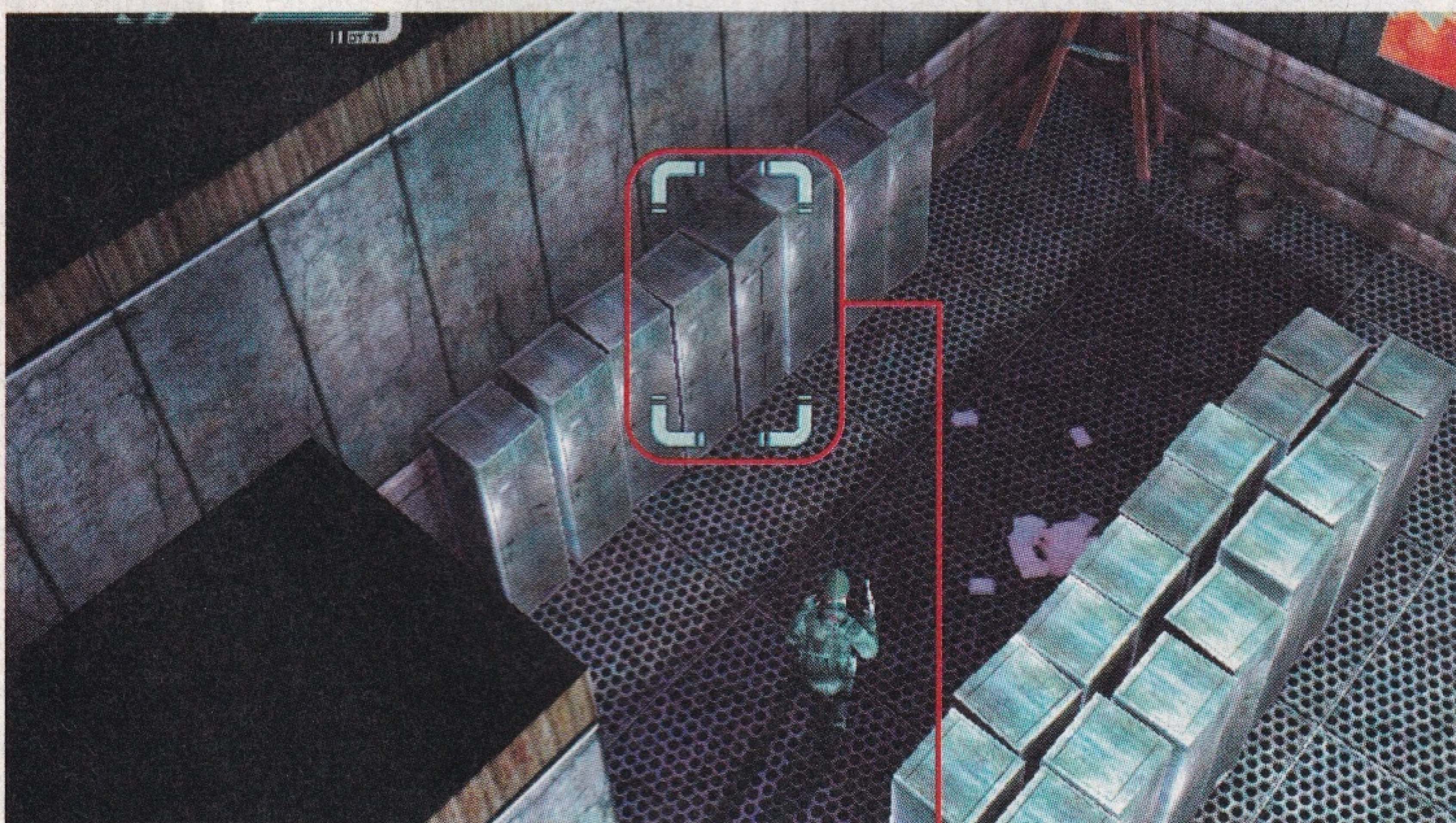
1 Dwóch pierwszych strażników zabijamy zza węgła w momencie, gdy przystają poza zasięgiem wzroku następnych. Przeszukujemy ciała. Dalej dwóch wrogów grzeje się przy beczce. Czekamy, aż jeden odejdzie na bok i zabijamy go cichą amunicją.



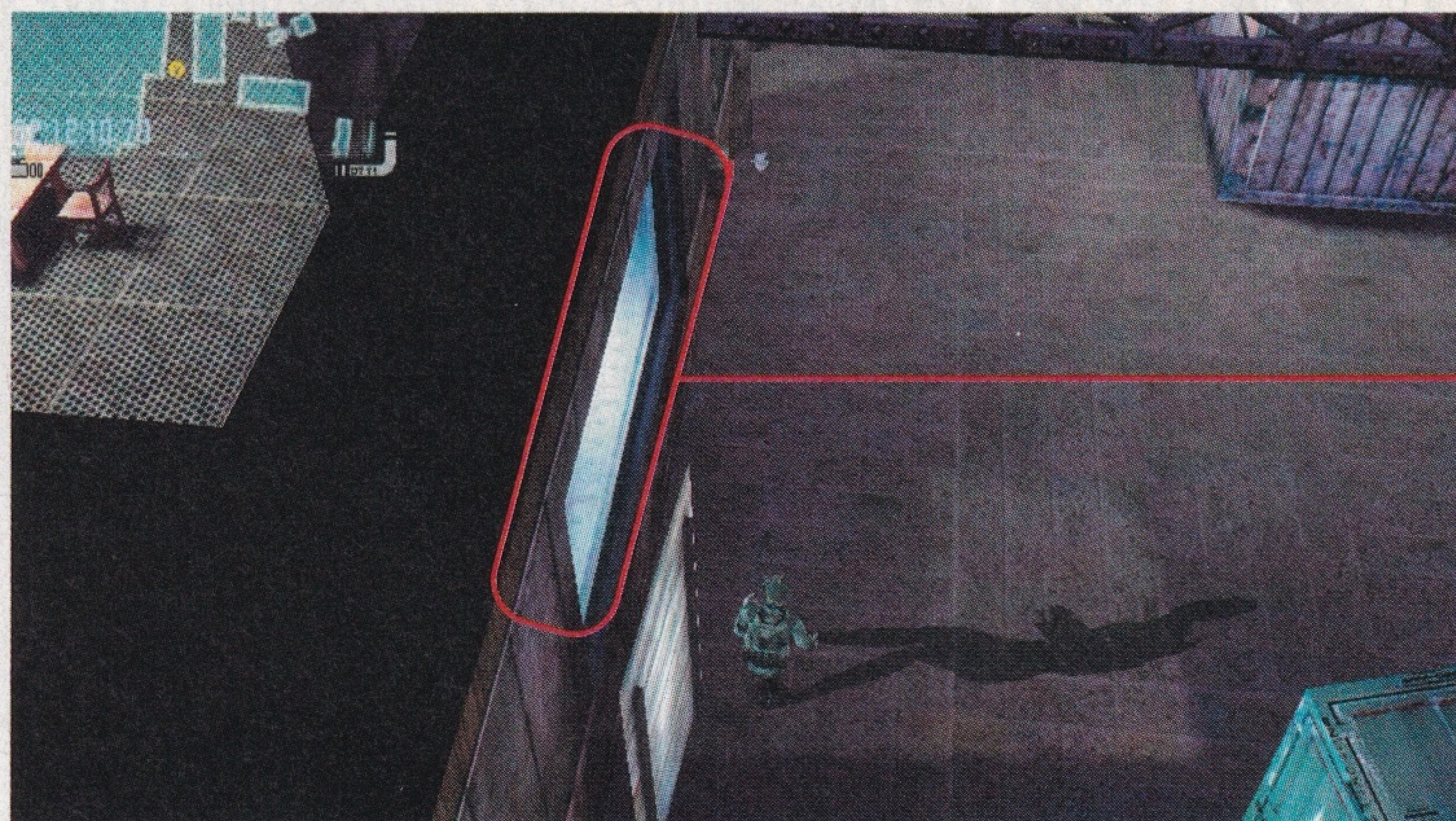
2 Wychylając się, zabijamy strażnika i naciskamy czerwony przycisk, który otwiera kratę. Cofamy się i idziemy tam. Trasy między płotami pilnuje dwóch strażników, pierwszego zabijamy, gdy podchodzi najbliżej nas – ciała nikt tam nie znajduje.



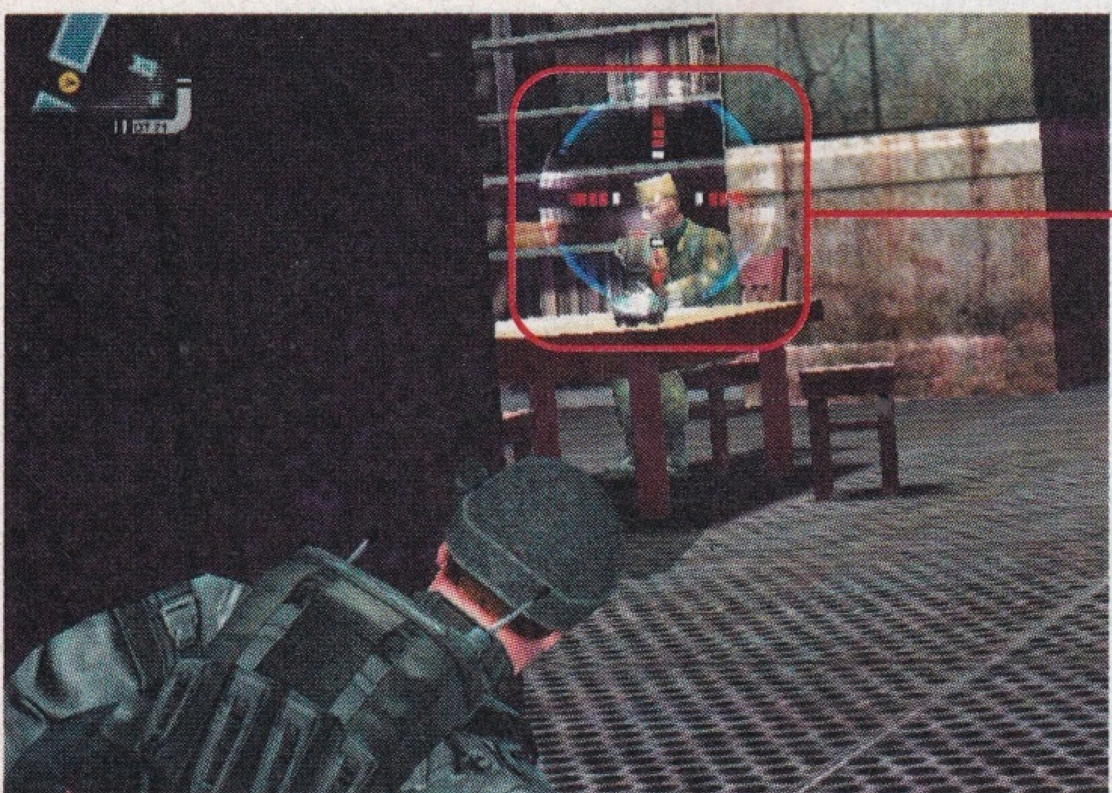
3 Z drugim strażnikiem postępujemy tak samo i idziemy na lewo. Obchodzimy hangar, czekamy, aż kursujący wzdłuż niego strażnik oddala się na prawo i idąc wzdłuż płotu, a potem ściany, dochodzimy do drzwi. Łamiemy kod.



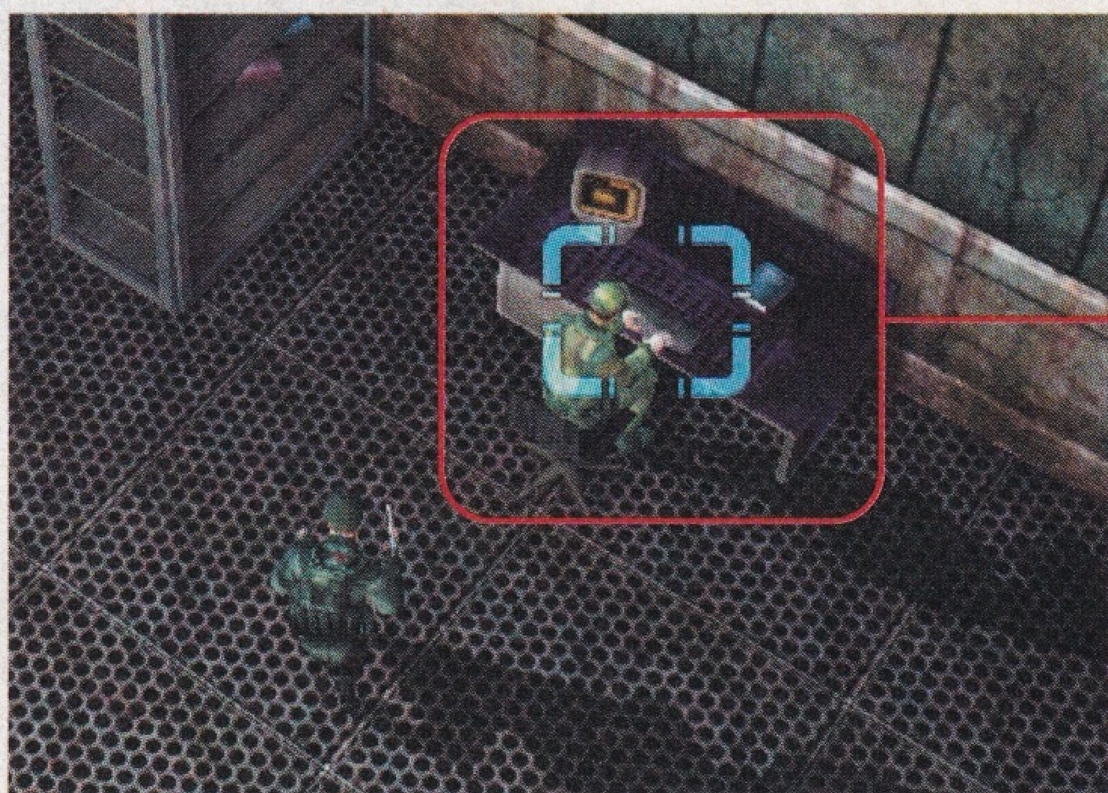
4 W pomieszczeniu po lewej przeszukujemy szafę. W okolicy krąży strażnik, ale łatwo kryjemy się przed nim za rzędami szafek. Idziemy do rozwidlenia i skręcamy w prawo. Schowani za kontenerem zabijamy strażnika.



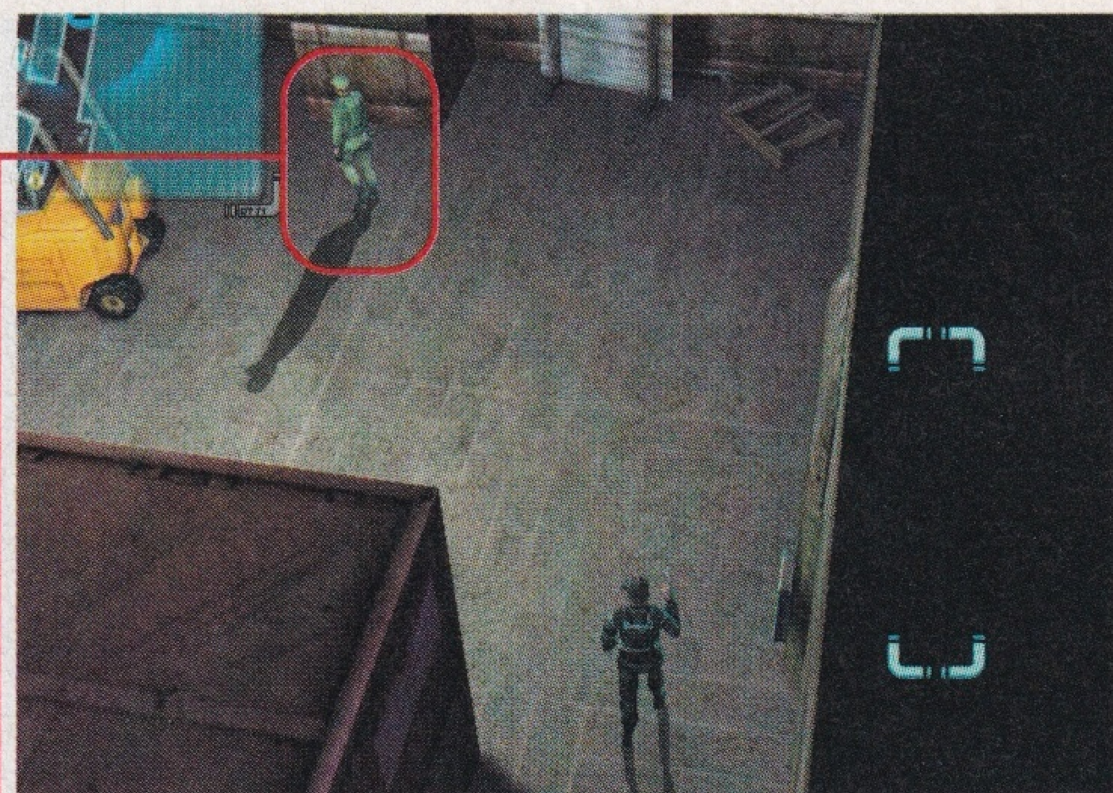
5 Idziemy wzdłuż lewej ściany, zabijając kolejnych trzech strażników w zaułkach, gdzie nie widać ich trupów. Trzeciego zabijamy, gdy jest najdalej od okna. Skradając się, przemykamy do drzwi pomieszczenia tuż obok szyby i kamery.



6 Przyciśnięci do lewej strony framugi otwieramy drzwi. Wychylamy się i używając cichej amunicji, zabijamy strażnika na środku. Po lewej stronie zabieramy z półek cichą amunicję do pistoletu.



7 Włamujemy się do wszystkich trzech komputerów. Uwaga – przy jednym z nich siedzi strażnik, ale zabijanie go nie jest konieczne. Skradając się, włamujemy się do komputera, przy którym pracuje.



8 Wchodzimy do sali i wychylając się zza pierwszego kontenera, zabijamy łysego strażnika. Uważając na patrol z lewej, przemykamy się za wrogiem pilnującym drzwi i wychodzimy na zewnątrz.



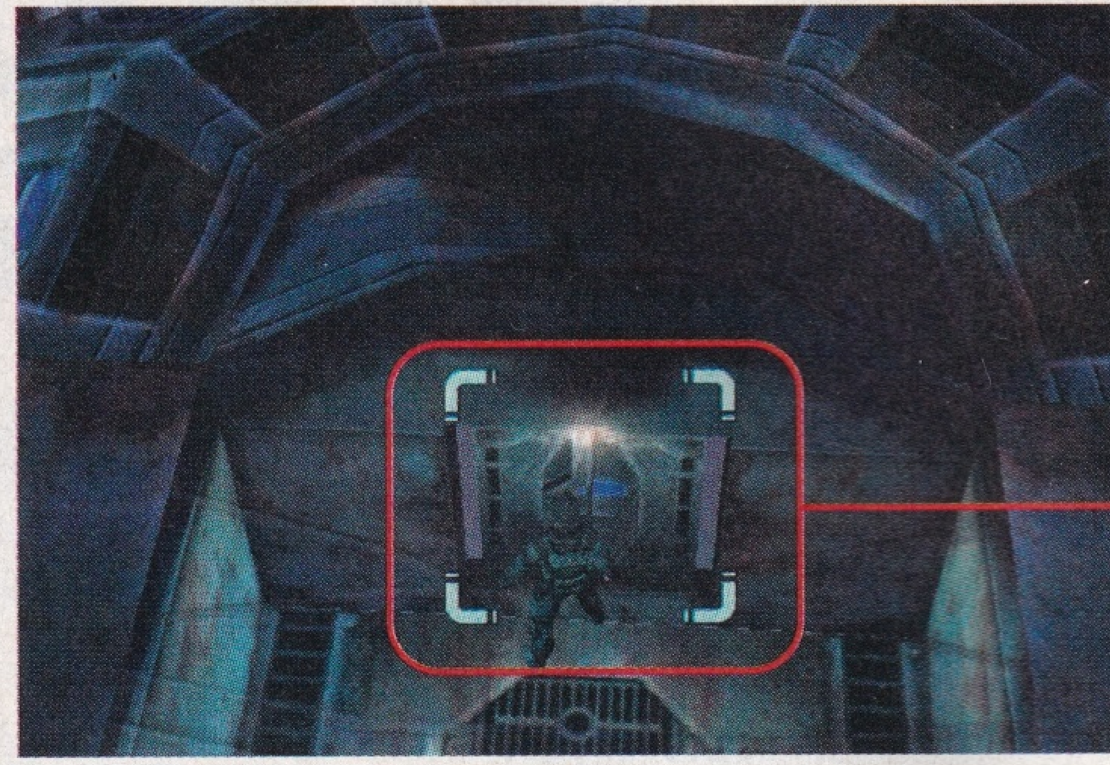
Dostajemy się do bazy



9 Podbiegamy na wprost i kawałek w prawo do wózka widłowego. Obchodzimy go, kryjąc się przed strażnikiem i wchodzimy do szopy. Wychodzimy z drugiej strony i ruszamy na prawo, wyczekując tego samego strażnika. Chowamy się za drzewami.



10 Wyczekujemy na moment, aż patrole są zwrócone w inną stronę i skradamy się w stronę bramy na lotnisko. Gdy tylko wystarczająco oddalamy się od dwóch strażników, przełączamy się na chodzenie i chowamy za śmigłowcem.

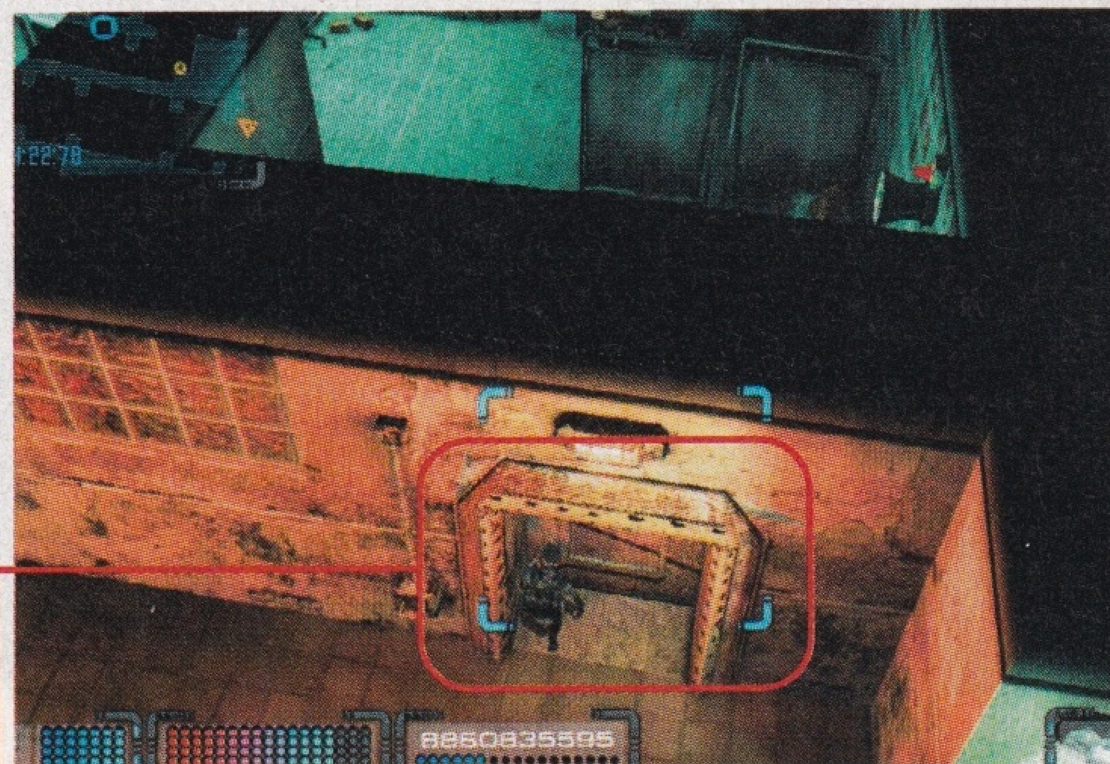


11 Jedyny strażnik patrolujący lotnisko jest bardzo łatwy do ominięcia. Gdy już przemykamy za jego plecami, schodzimy pochylnią do drzwi i łamiemy kod. Jeśli nie zostaliśmy dotąd zauważeni, jesteśmy już bezpieczni i kończymy etap.

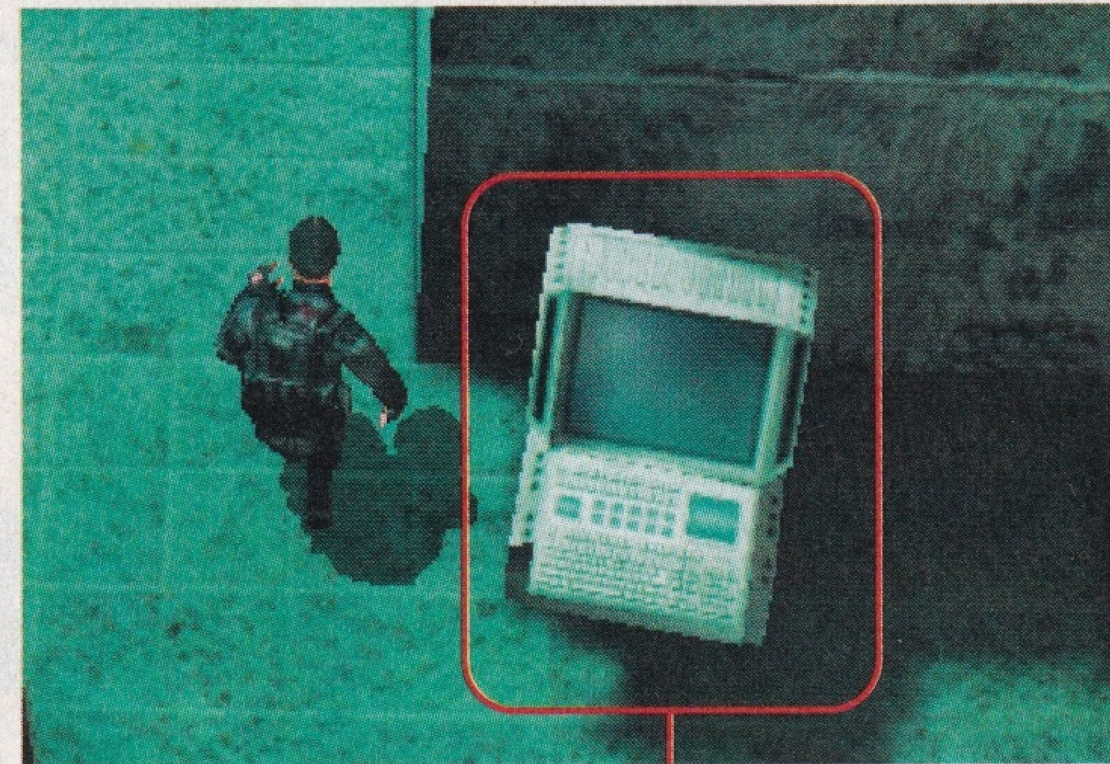
Odzyskujemy sprzęt



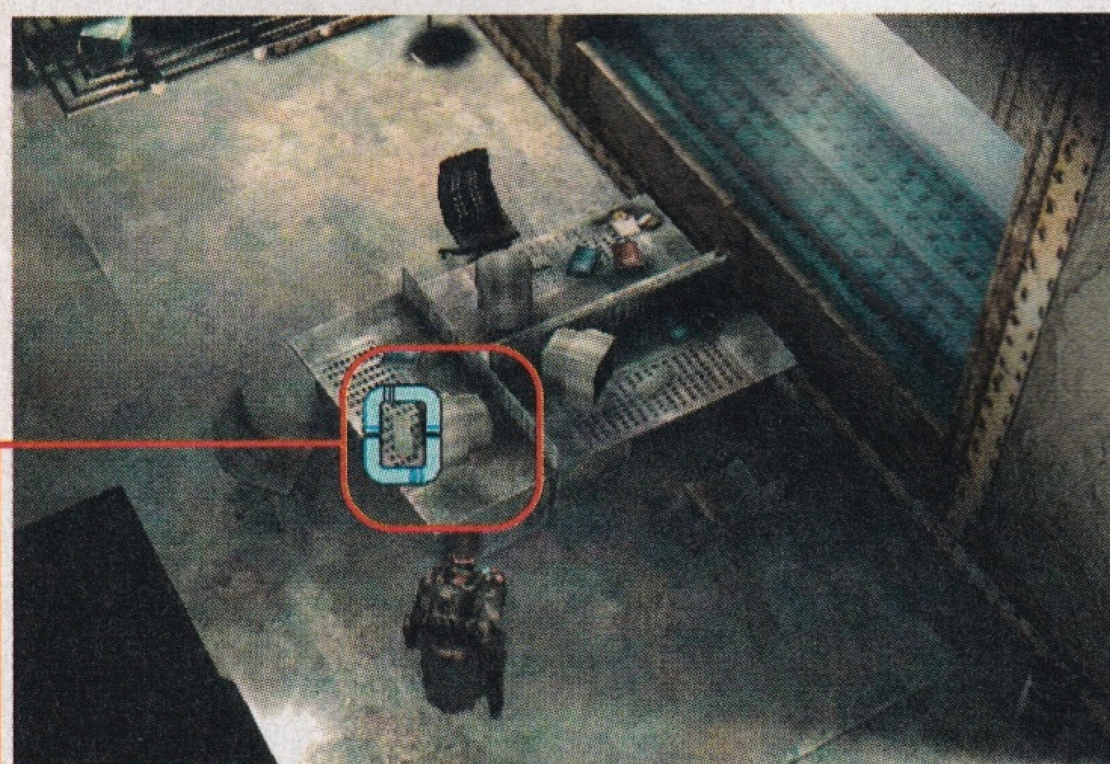
1 Skradamy się do szafki, z której zabieramy paralizator i latarkę. Wychodzimy z pomieszczenia. Na końcu długiego korytarza przechodzimy przez drzwi. Uważamy, bo za kolumną zamontowana jest kamera. Jej pole widzenia sprawdzamy na mapie.



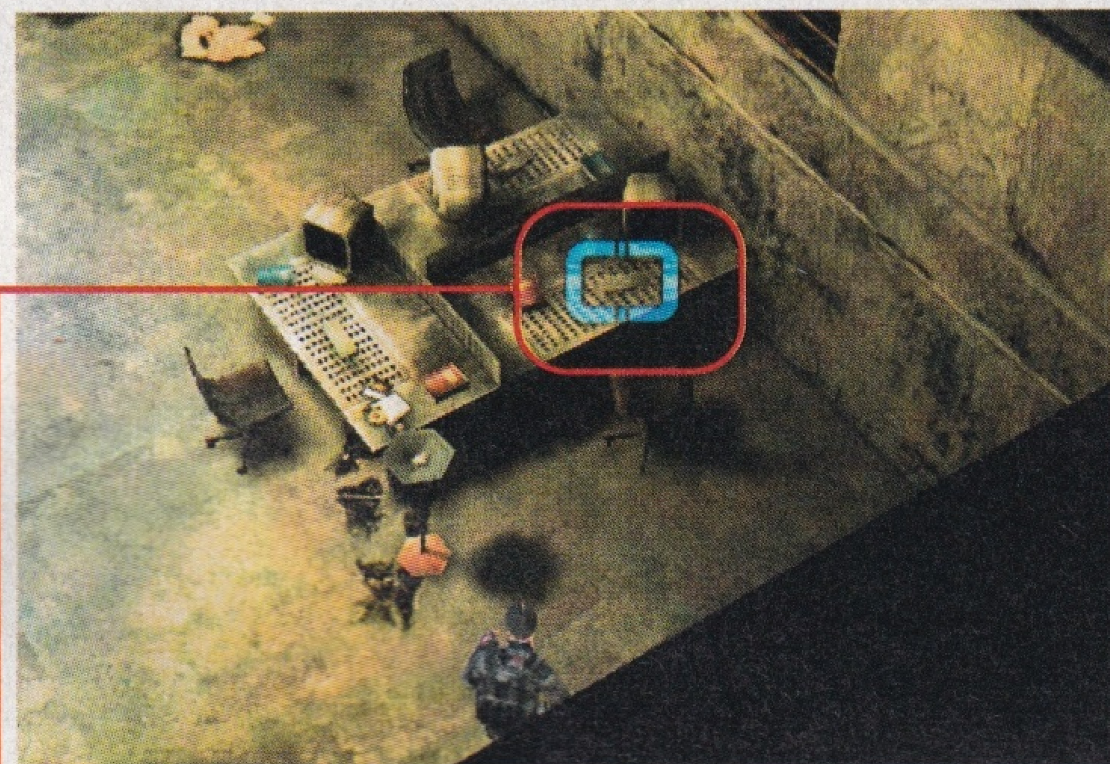
2 Gdy strażnicy oddalają się, biegniemy w prawo. Chowając się w pokoju, a potem w szybie wentylacyjnym, mijamy strażnika. Włamujemy się do pomieszczenia naukowców. Po ich rozmowie przyklejamy się do ściany, bo inaczej nas zauważają.



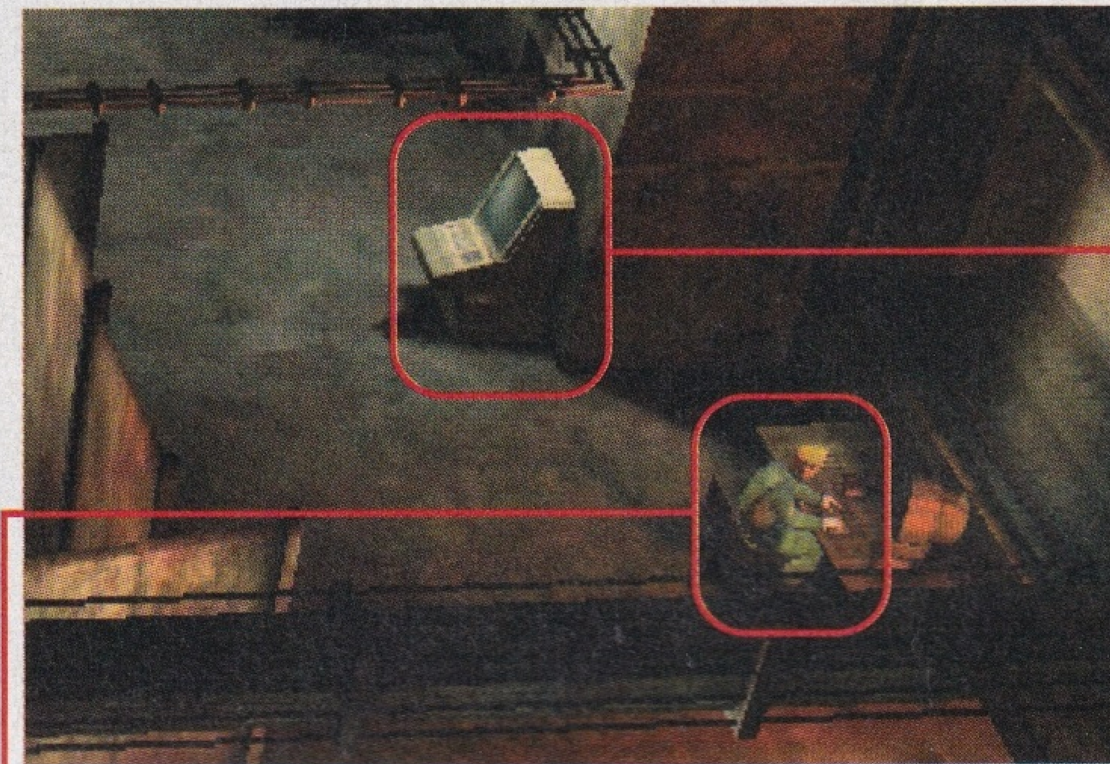
3 Skradamy się do dużego komputera i włamujemy się do niego. Otwieramy drzwi. Przechodzimy przez nie i idziemy w lewo aleją szafek. Obok śpiącego żołnierza jest szyb wentylacyjny, którym przedostajemy się do pokoju strażników pilnujących windy.



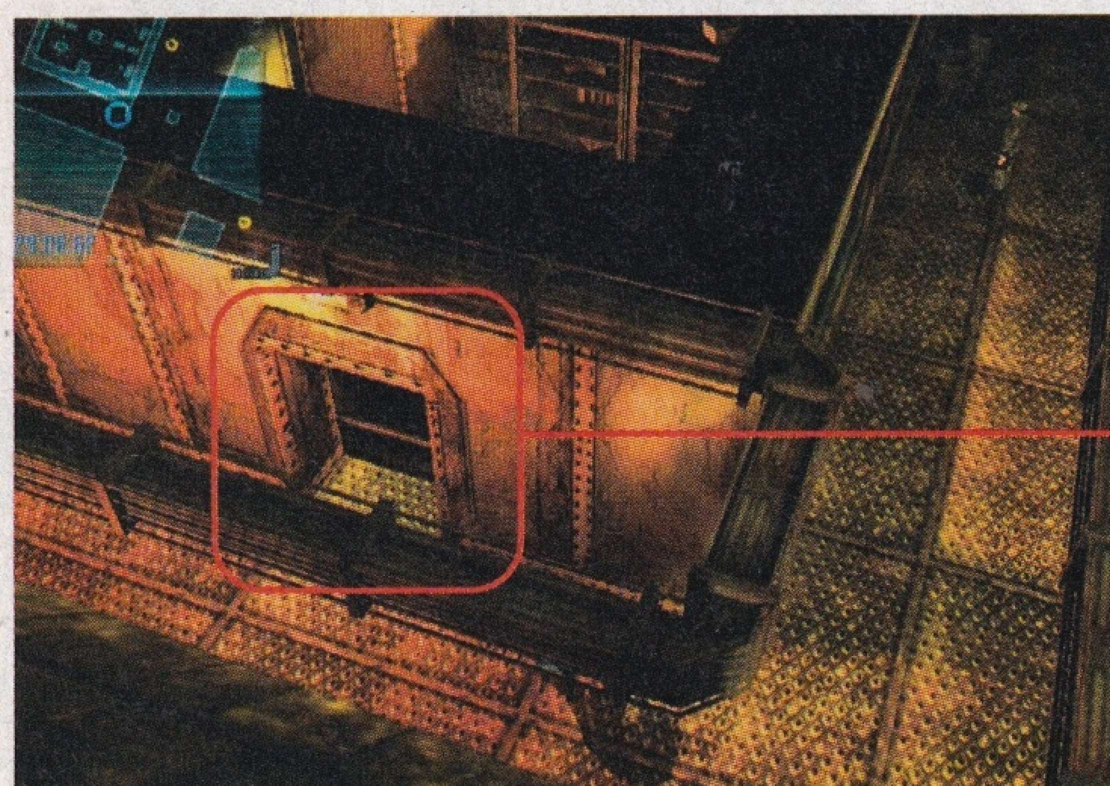
4 Po cichu przechodzimy za plecami strażnika do komputera i uruchamiamy windę. Wycofujemy się kanałem wentylacyjnym. Trzymając się z dala od szyb, wchodzimy do windy i po zjechaniu na niższy poziom ruszamy w prawo.



5 Przechodzimy do wielkiej sali z szybami. Przemykamy za plecami naukowców za oknami po lewej, uważając cały czas na łysego strażnika. Włamujemy się do komputera. Wracamy i przechodzimy przez właśnie otwarte drzwi.



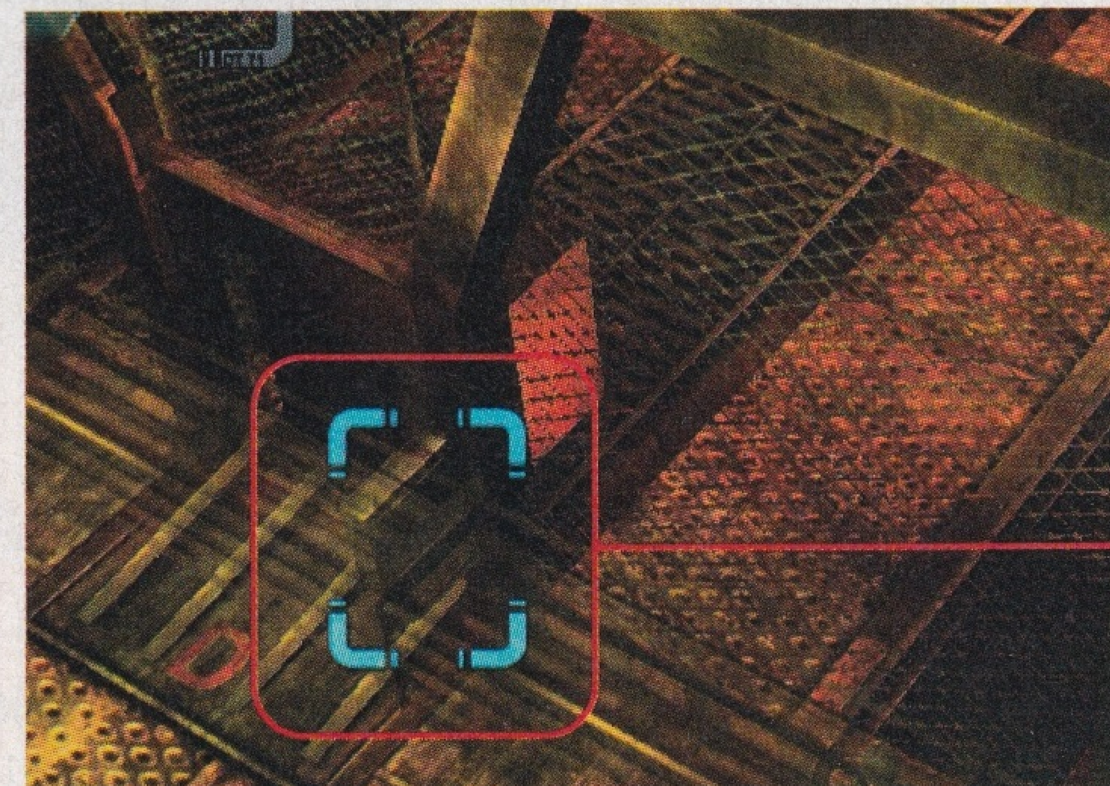
6 Strażnika wabimy latarką, przechodzimy za jego plecami. Zaraz za nim wchodzimy w szyb wentylacyjny. Docieramy do pokoju strażników. Gdy spacerujący strażnik wraca do stolika, przemykamy za nim i włamujemy się do dużego komputera.



7 Wracamy szybem na korytarz, idziemy prosto i na lewo do magazynu. Poruszając się prawą stroną, mijamy kolejnych strażników, aż przedostajemy się do pomieszczenia w centrum magazynu.



8 Włamujemy się do komputera. Otwiera się przejście do dalszego etapu, dostajemy też kod potrzebny do odzyskania naszego sprzętu. Jeśli go zapominamy, znajdujemy go w naszym komputerze.



9 Litera to oznaczenie magazynu – szukamy jej na ścianach składów. Podchodzimy do terminala i wpisujemy na klawiaturze drugą część kodu. Z bronią i komunikatorem stajemy do dalszej walki!

Jak rozpętałem II wojnę światową
Nieznane przygody Franka Dolasa

Gra fabularna | Przygody Franka Dolasa są nie tylko niezwykłe, ale i trudne. GRY podpowiadają, jak wzmocnić drużynę

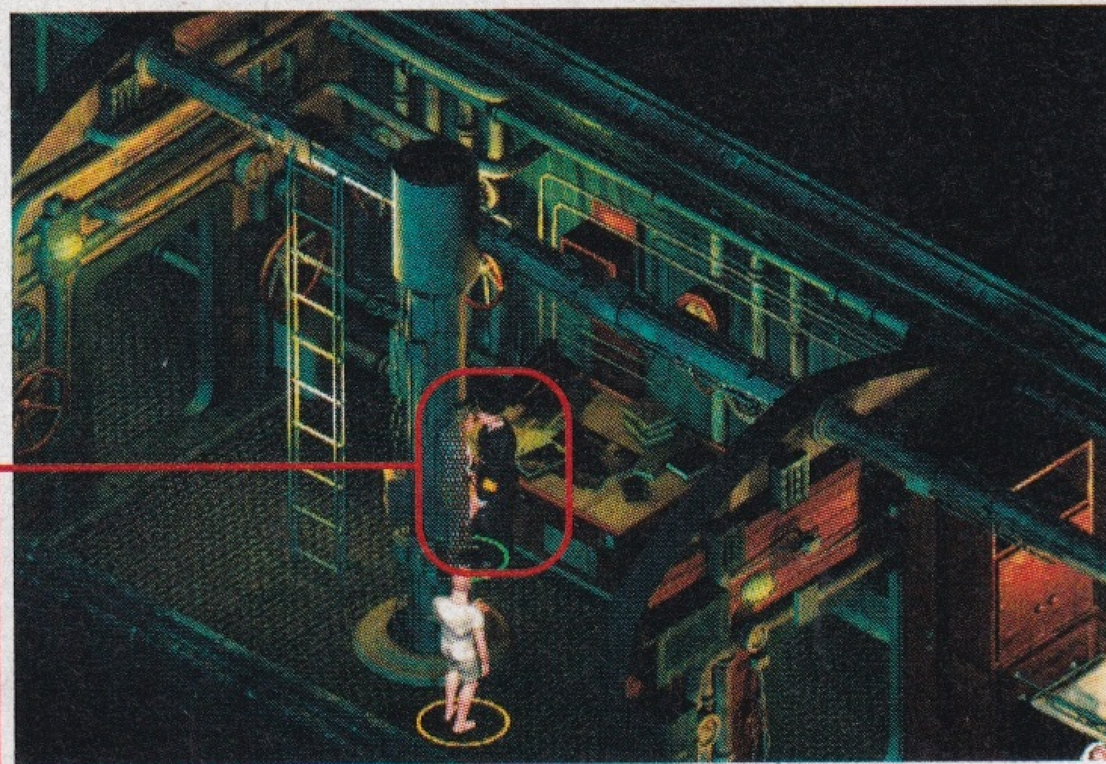
Test gry na stronie 42

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

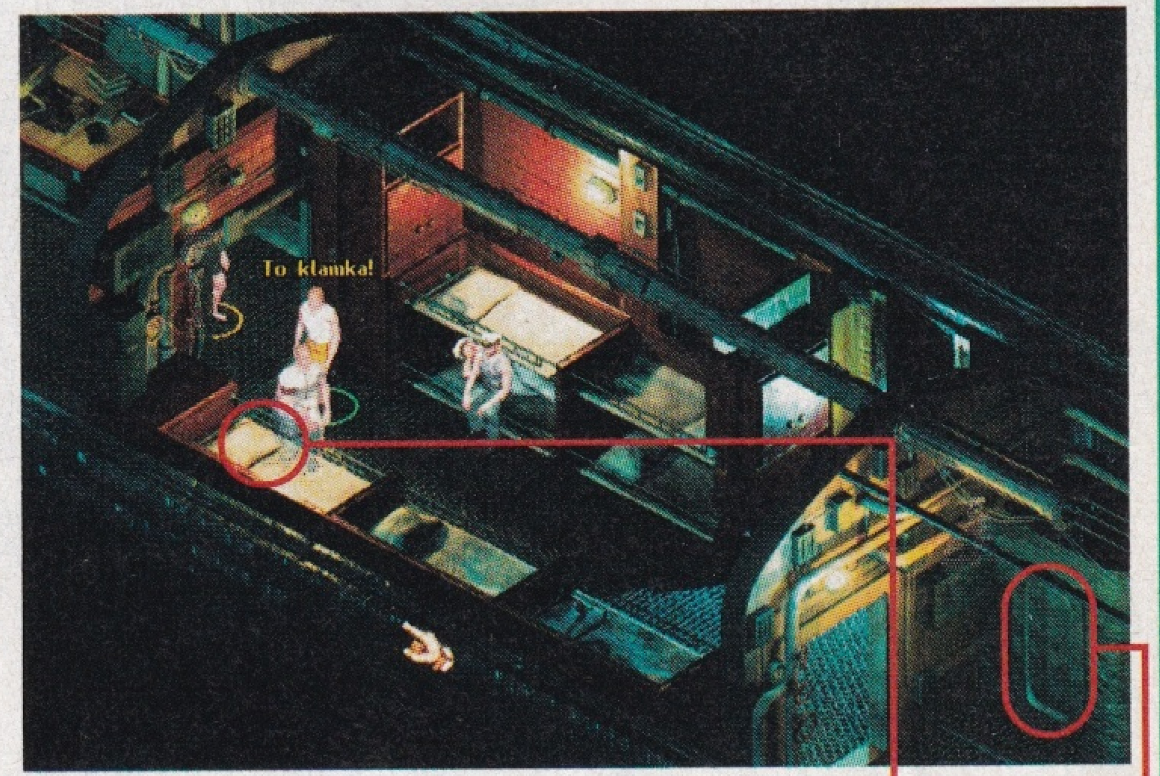
Płyniemy łodzią podwodną



1 Idziemy tutaj i klikamy prawym przyciskiem na śnieg. Szybko przechodzimy w stronę łodzi i klikamy prawym przyciskiem myszy. W rozmowie trzymamy się wersji o łowieniu ryb – śledzi norweskich.

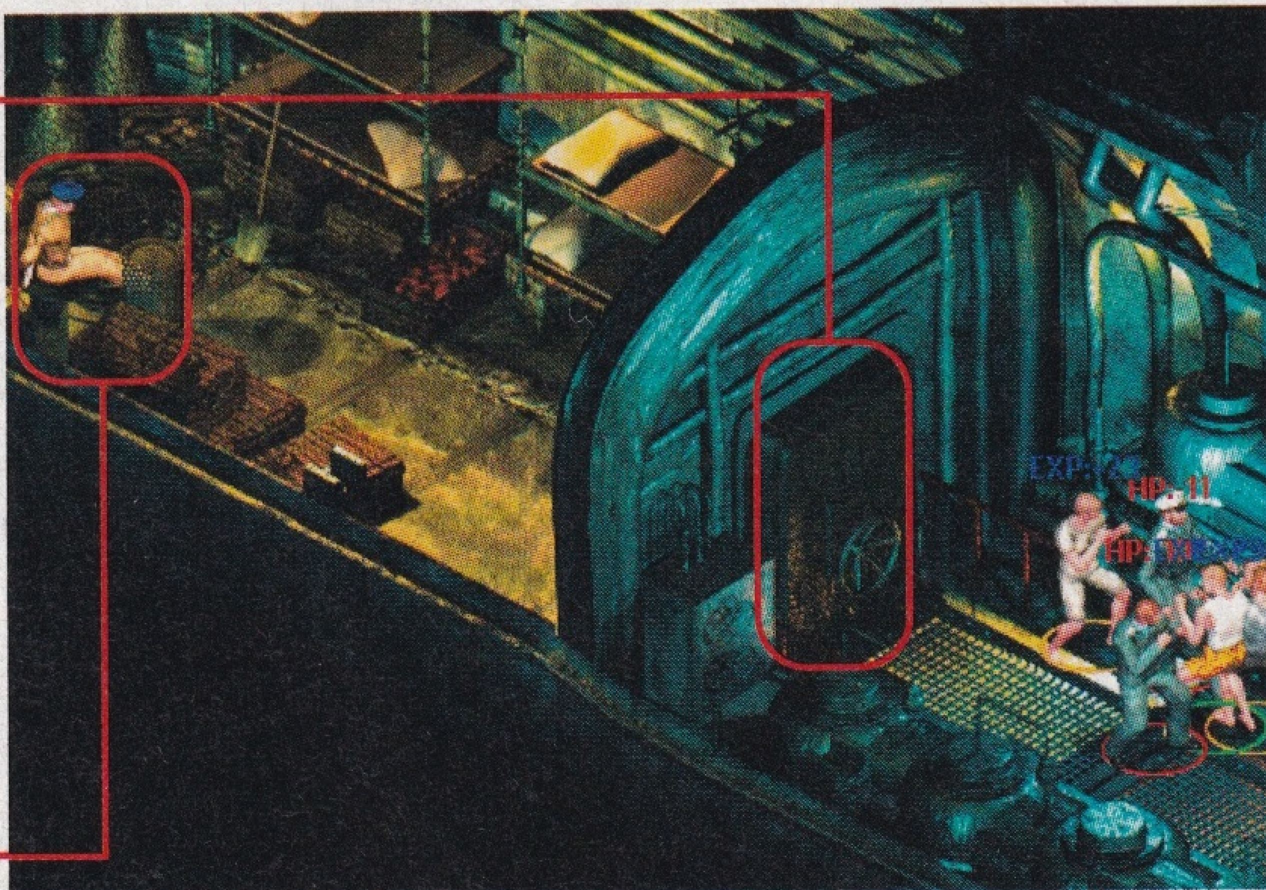


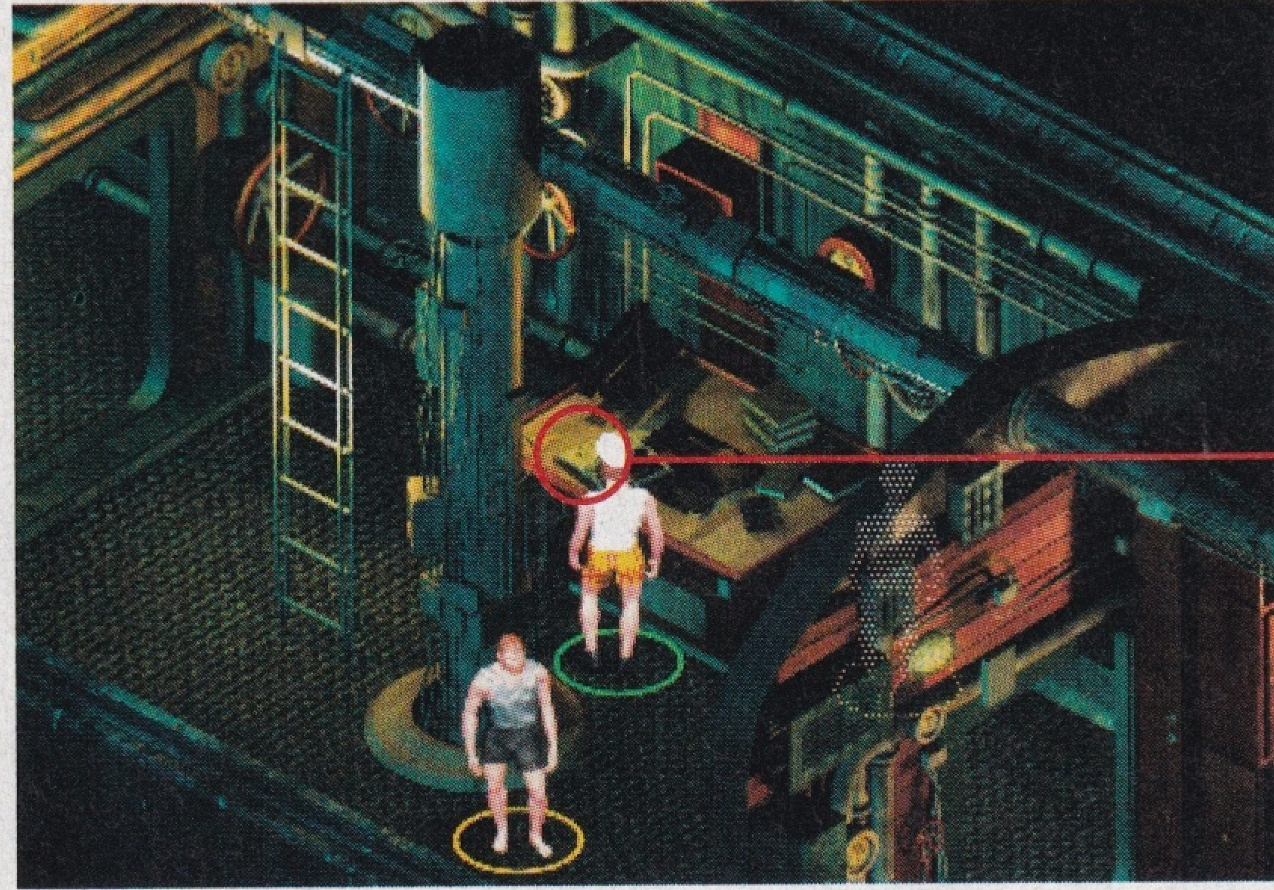
2 Po wejściu na pokład łodzi rozmawiamy z kapitanem. Jeszcze raz rozmawiamy i zwracamy się z prośbą o pomoc. Wybieramy dodatkowego żołnierza. Przyłącza się do nas Ulryk.



3 W sypialni zaglądamy pod poduszkę. Z klamką idziemy do toalety. W dialogu wybieramy otwarcie drzwi. Zabieramy wszystkie przedmioty, jeszcze raz wchodzimy i korzystamy z ubikacji, czytając napisy.

4 Przechodzimy na drugą stronę łodzi i walczymy na pięści z niemieckimi marynarzami. Drzwi otwieramy kluczem francuskim znalezionym w toalecie, korzystając z opcji dialogowej. Znajdujemy związanego bosmana i uwalniamy go.





5 Wracamy do kapitana i mówimy, że bosman żyje, ale jest ranny. Stary wilk morski panikuje i biegnie sprawdzić, co się dzieje. Kiedy odchodzi, podchodzimy do biurka i czytamy jego dziennik. Po krótkiej chwili trafiamy do portu.

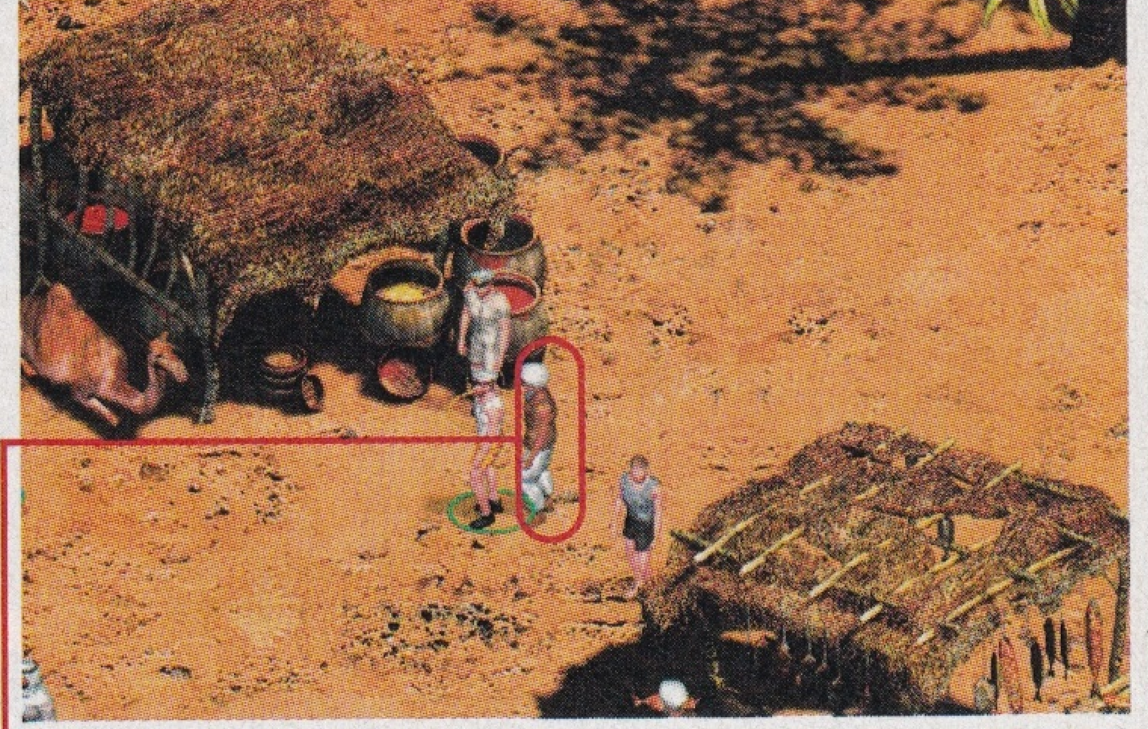
Lądujemy w Afryce



6 Po wyjściu z łodzi omawiamy z kapitanem wszystkie tematy. Mamy znaleźć farbę. Odnajdujemy kobietę stojącą przed domem i rozmawiamy o mężu.

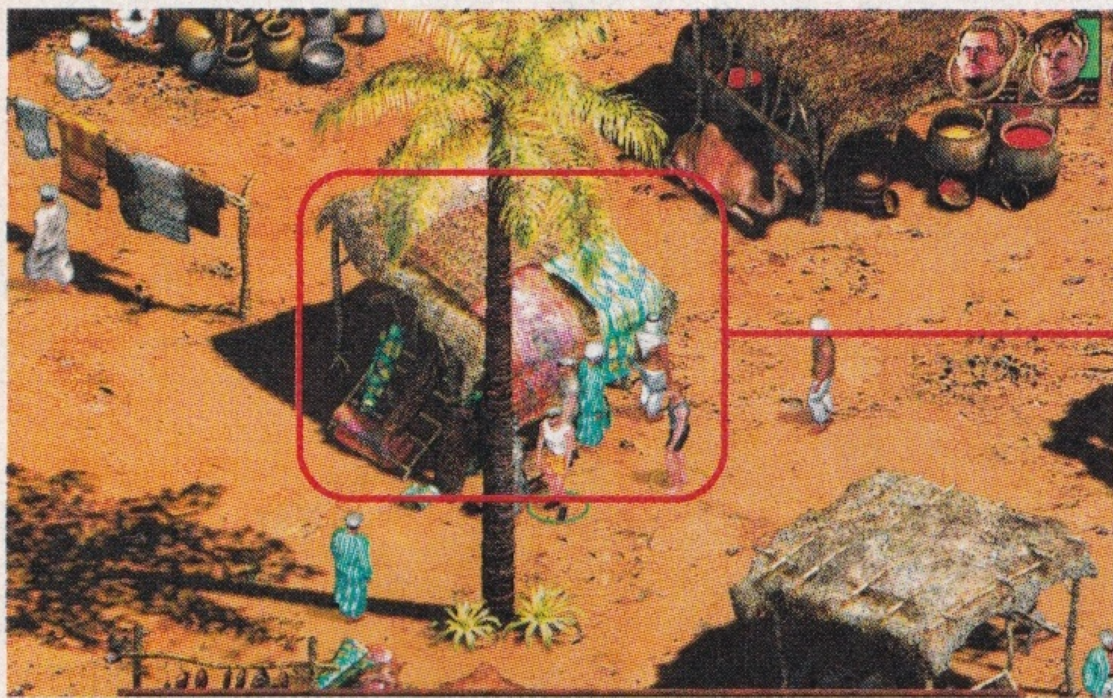


7 Idziemy do portowej wieży. Rozmawiamy z Ladenem bin Osamą o jego imieniu i synu. Pytamy o wypożyczenie wędki. Będą potrzebne papiery.

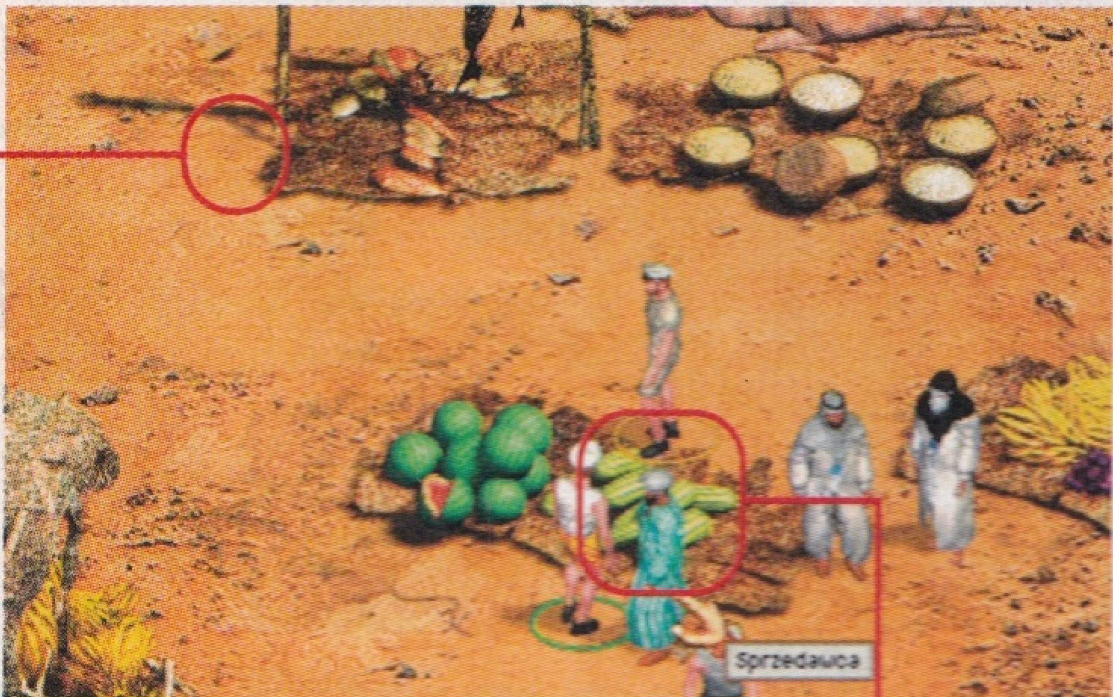


8 Idziemy ekran w dół i trafiamy na targowisko. Zahaczamy handlarza farbami. Obiecuje dać nam żółtą farbę, jeśli nakarmimy jego osła.

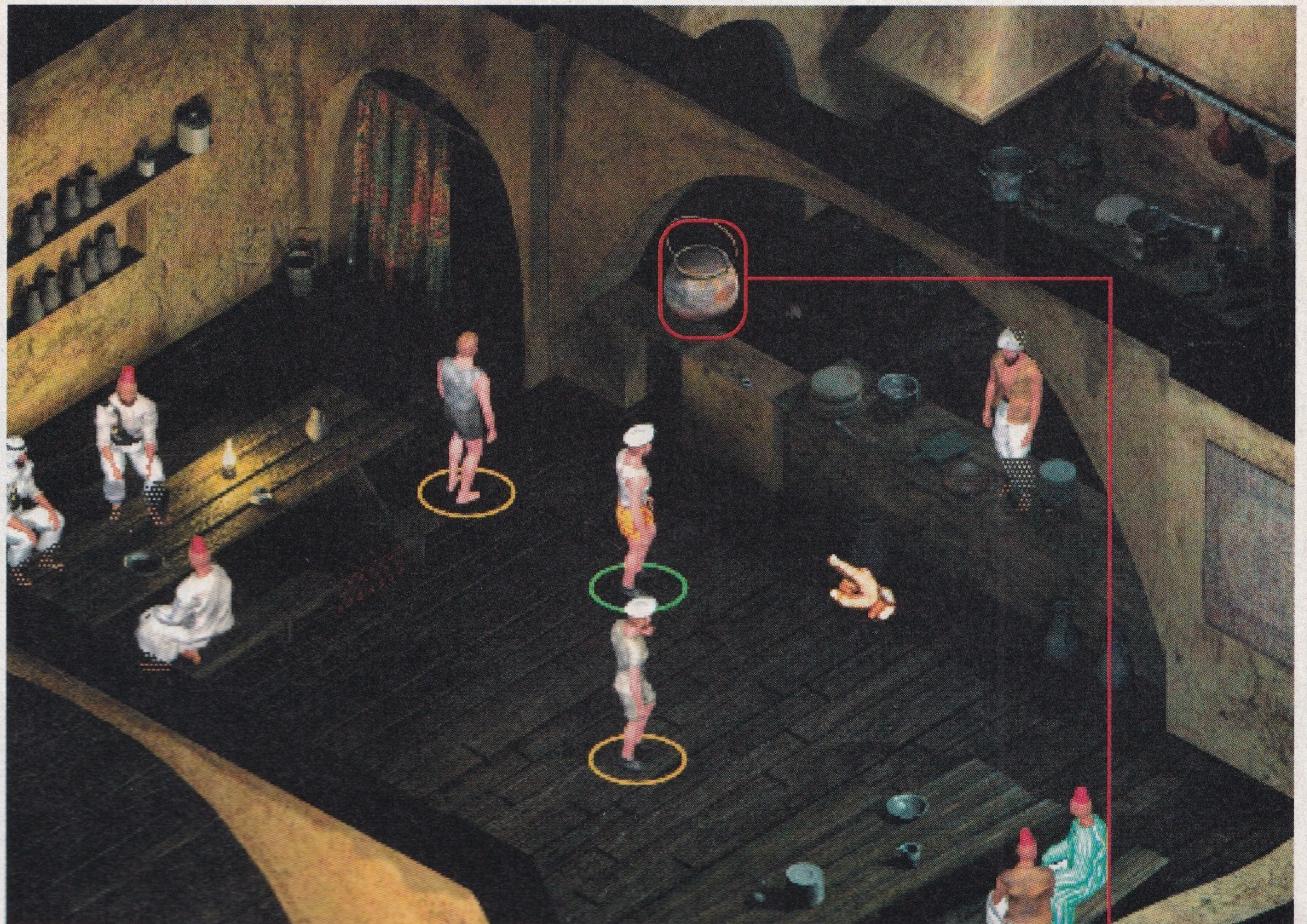
Lądujemy w Afryce



9 Podchodzimy także do sprzedawcy dywanów. Zleca nam misję dostarczenia cennego dywanu do fakira mieszkającego w pobliskiej oazie.

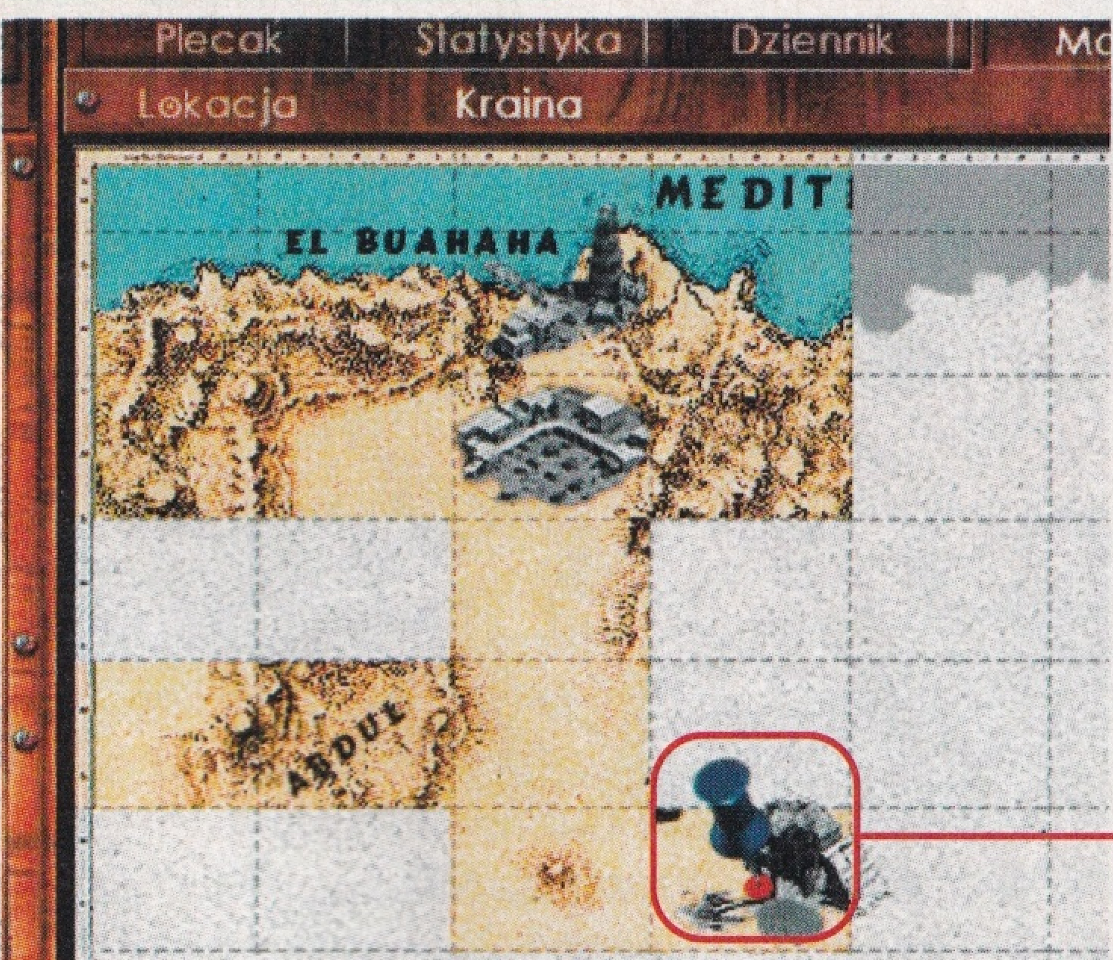


10 Stajemy przy stoisku z kabaczkami. Bierzemy skórę węża i klikamy prawym przyciskiem myszy na kabaczki. Gdy pojawia się handlarz, próbujemy kupić warzywa. Nic z tego – to rzadki towar.



11 Idziemy na prawy skraj targu i wchodzimy do karczmy. Klikamy na garnek za kontuarem i rozmawiamy z barmanem, poruszając temat garnka. Kiedy zaczyna marudzić, że sprzętu nie odda, grozimy mu pobiciem. Potem zaczynamy z nim handlować i kupujemy od niego chochlę i kostki cukru. Następnie rozmawiamy z ludźmi w knajpie. Pytamy ich przede wszystkim o Hassana i jego żonę, Fatimę.

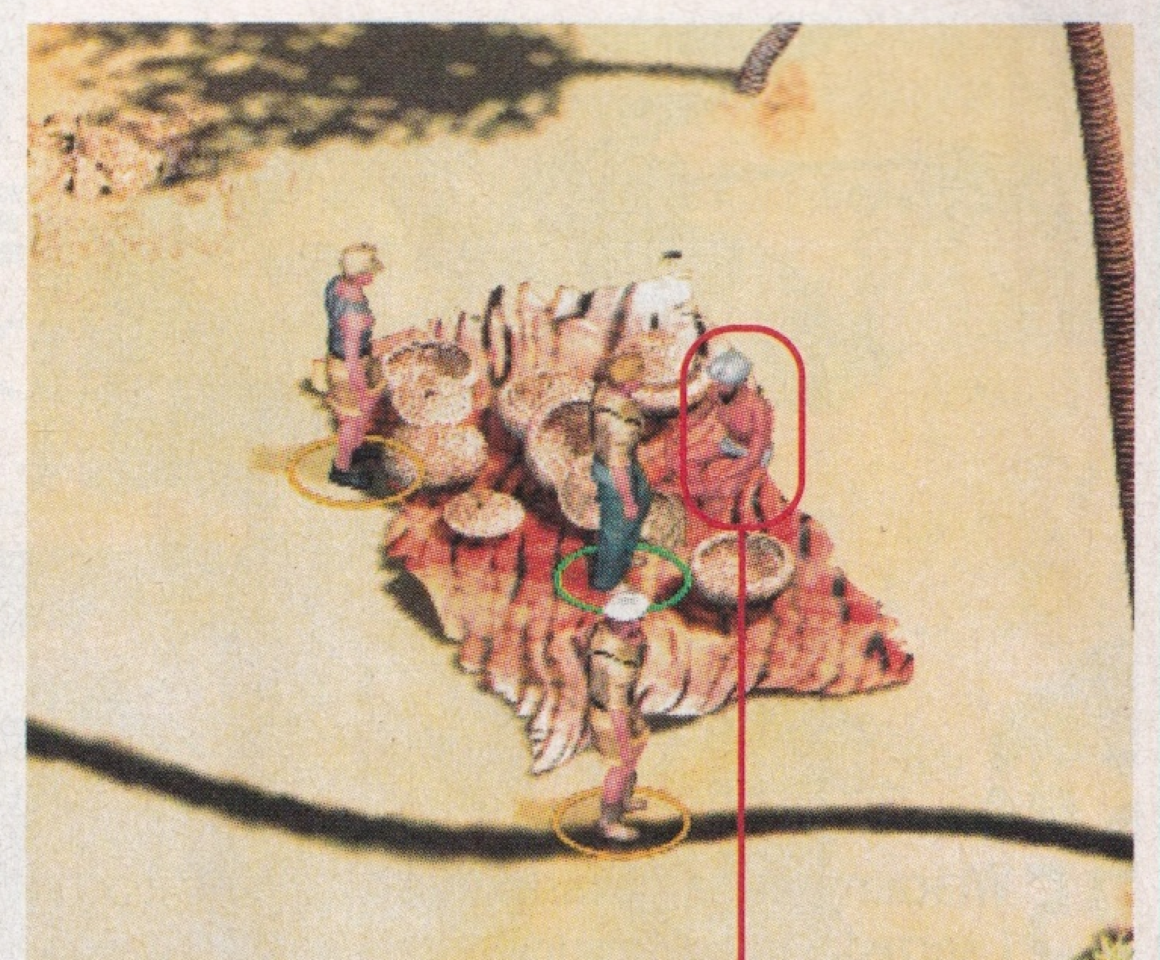
Odwiedzamy oazę



12 Zanim udajemy się do oazy, zaliczamy wszystkie lokacje dokoła miasta i zabijamy kręcących się tam Niemców. Zbieramy doświadczenie, broń oraz sprzęt. Drogę do oazy pokonujemy biegiem. Omijamy przy tym większe grupy agresywnych Arabów. Oaza znajduje się w tym miejscu.



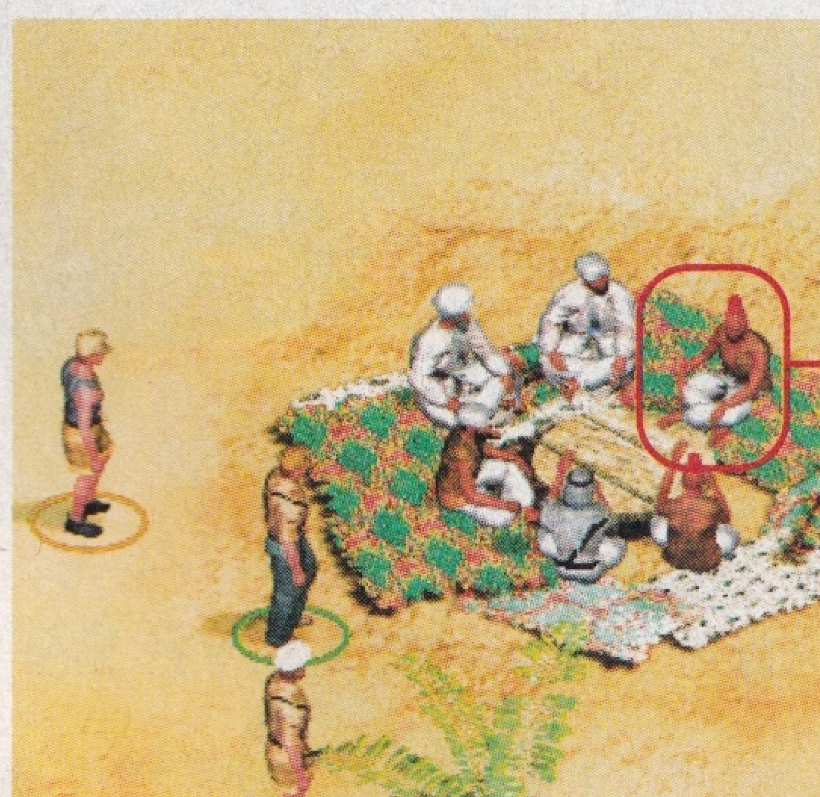
13 W oazie podchodzimy do jednej z lepianek i klikamy prawym przyciskiem na wnękę po lewej, tak jakbyśmy chcieli rozpocząć dialog. Franek wchodzi do środka i przeszukuje tę część lepianki. Znajdujemy stary siennik. Możemy też przeszukać prawą część lepianki, by przekonać się, co tam siedzi...



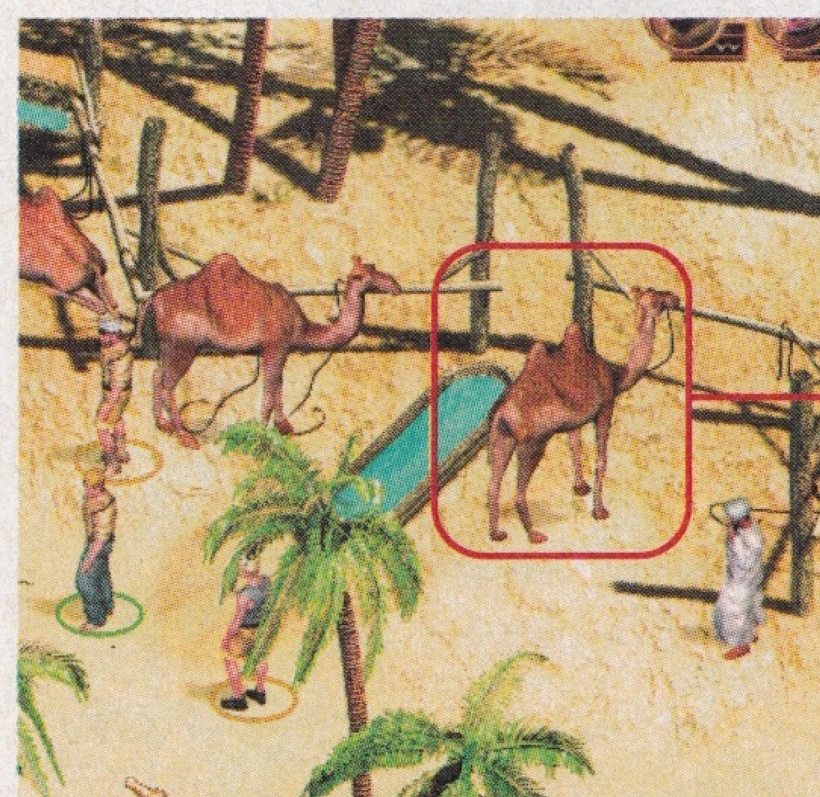
14 Odszukujemy także fakira, któremu mieliśmy dostarczyć dywan. Oddajemy przesyłkę i dostajemy 2000 złotych monet w ramach zapłaty. Jeśli teraz ponownie rozpoczynamy rozmowę z fakirem, dowiadujemy się, że chętnie zapłaci za żywego węża, bo stary zdechł. To nieobowiązkowe zadanie.



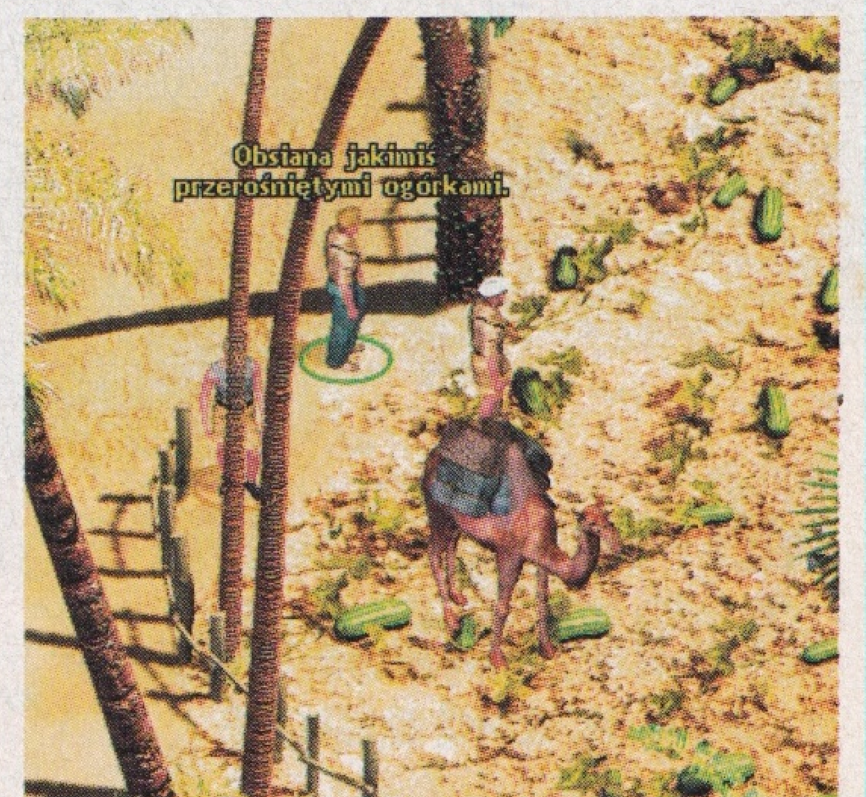
15 Następnie kierujemy się do namiotu druciarza. Rozmawiamy z nim i prosimy go o naprawę naszego garnka z karczmy. O dziwo, usługę wykonuje, nie biorąc od nas pieniędzy!



16 Podchodzimy do mężczyzn grających na matach w karty. Gramy, nie starając się za bardzo. Po przegranej pytamy krupiera o Hassana i podążającą z nim grupę Niemców.

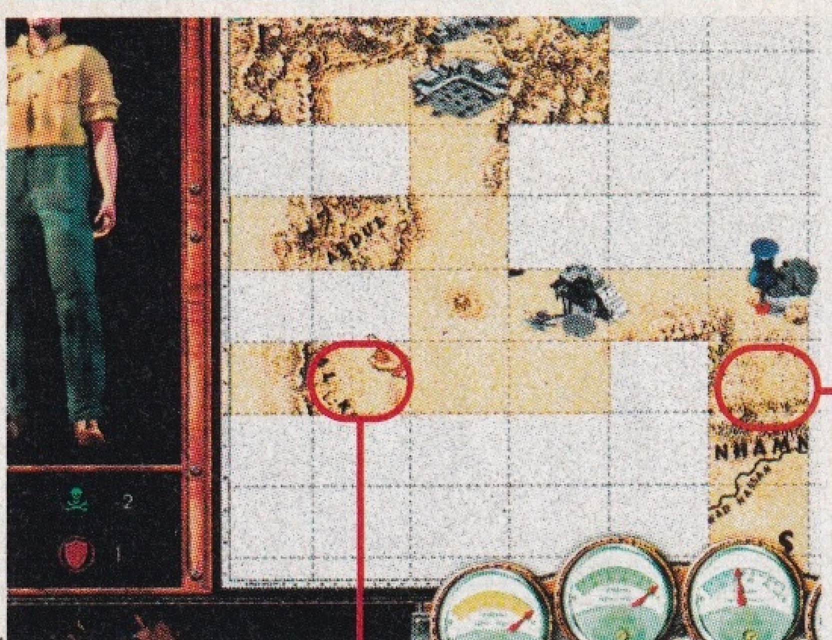


17 Idziemy w stronę wielbłądów i rozmawiamy z jednym z nich. W opcji dialogowej wybieramy poczęstowanie zwierzęcia cukrem. Zdobywamy nowego członka drużyny.



18 Z wielbłądem w drużynie idziemy na pole kabaczków. Klikamy na nie prawym przyciskiem myszki i ładujemy dostawę warzyw na garb zwierzaka. Jesteśmy gotowi do powrotu.

Pomagamy partyzantom



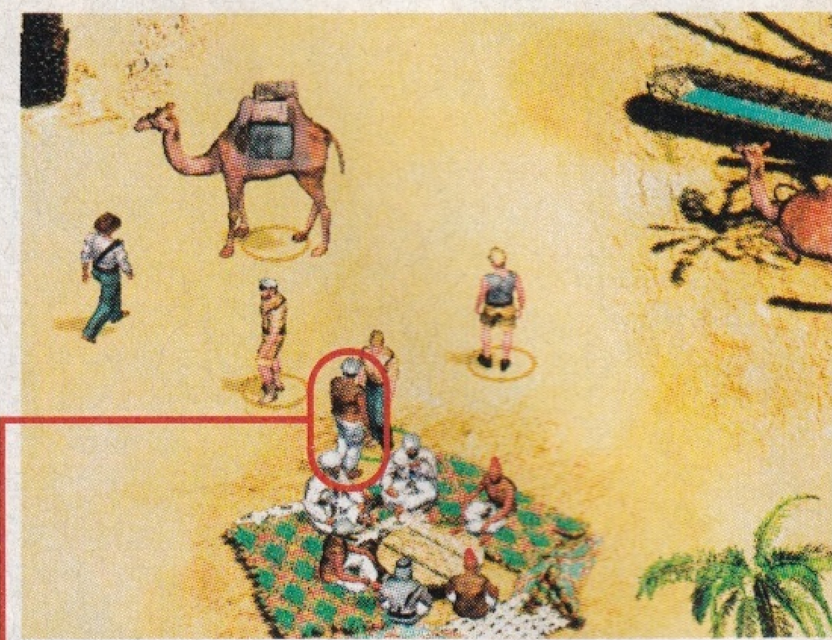
19 Znajdujemy obóz partyzantów i rozmawiamy z ich hersztem. Zleca nam zabicie szefa konkurencyjnego obozu partyzantów i przyniesienie jego głowy. Przyjmujemy zadanie.



20 W drodze do obozu walczymy z jak największą liczbą wrogów, leczymy się i zdobywamy kolejne poziomy doświadczenia. Wzmacniamy tak bohaterów przed trudnymi walkami.



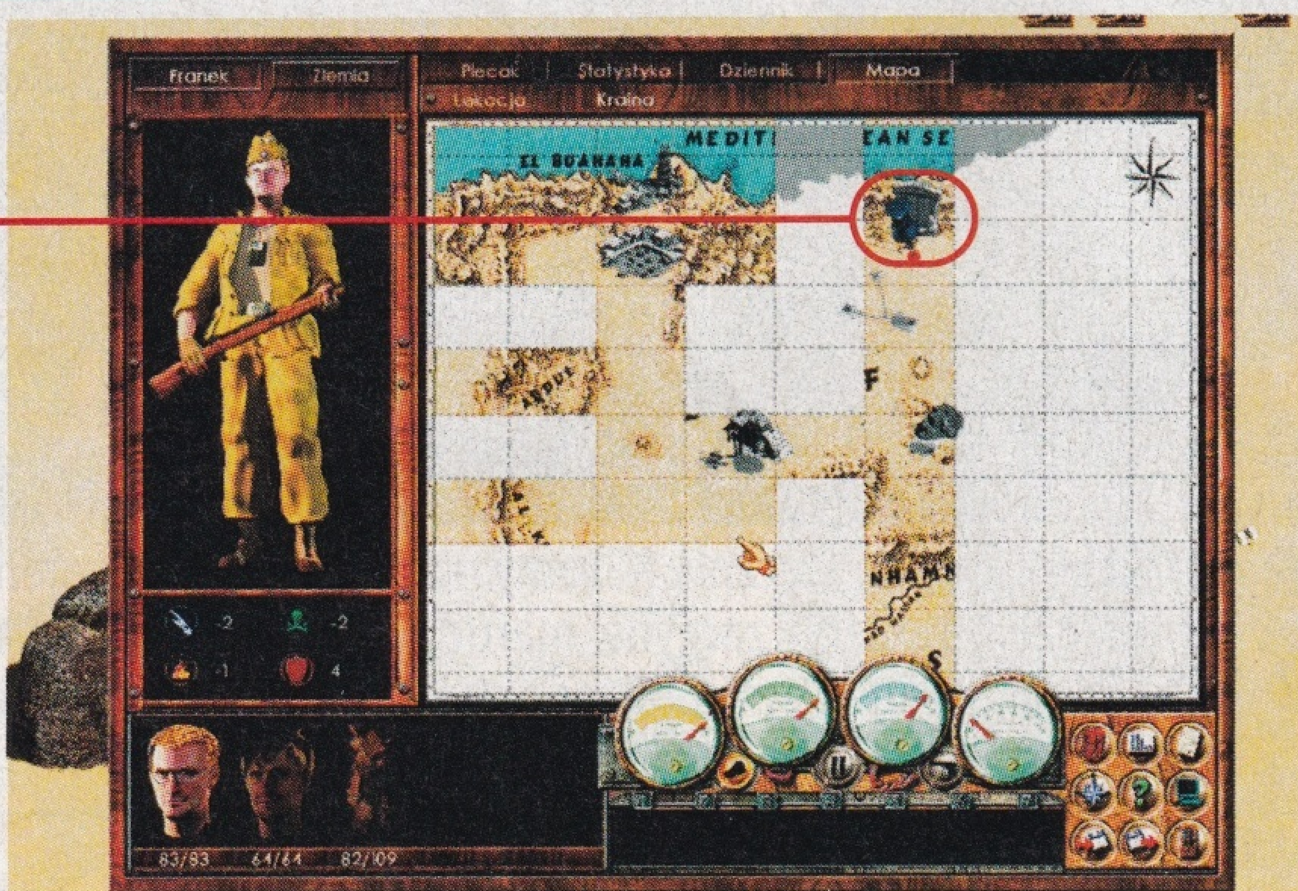
21 W drugim obozie mówimy o misji szefowi. Przyjmujemy zlecenie zabicia pierwszego wodza. Wracamy, wybijamy wszystkich i przynosimy głowę. Okazuje się, że musimy walczyć.

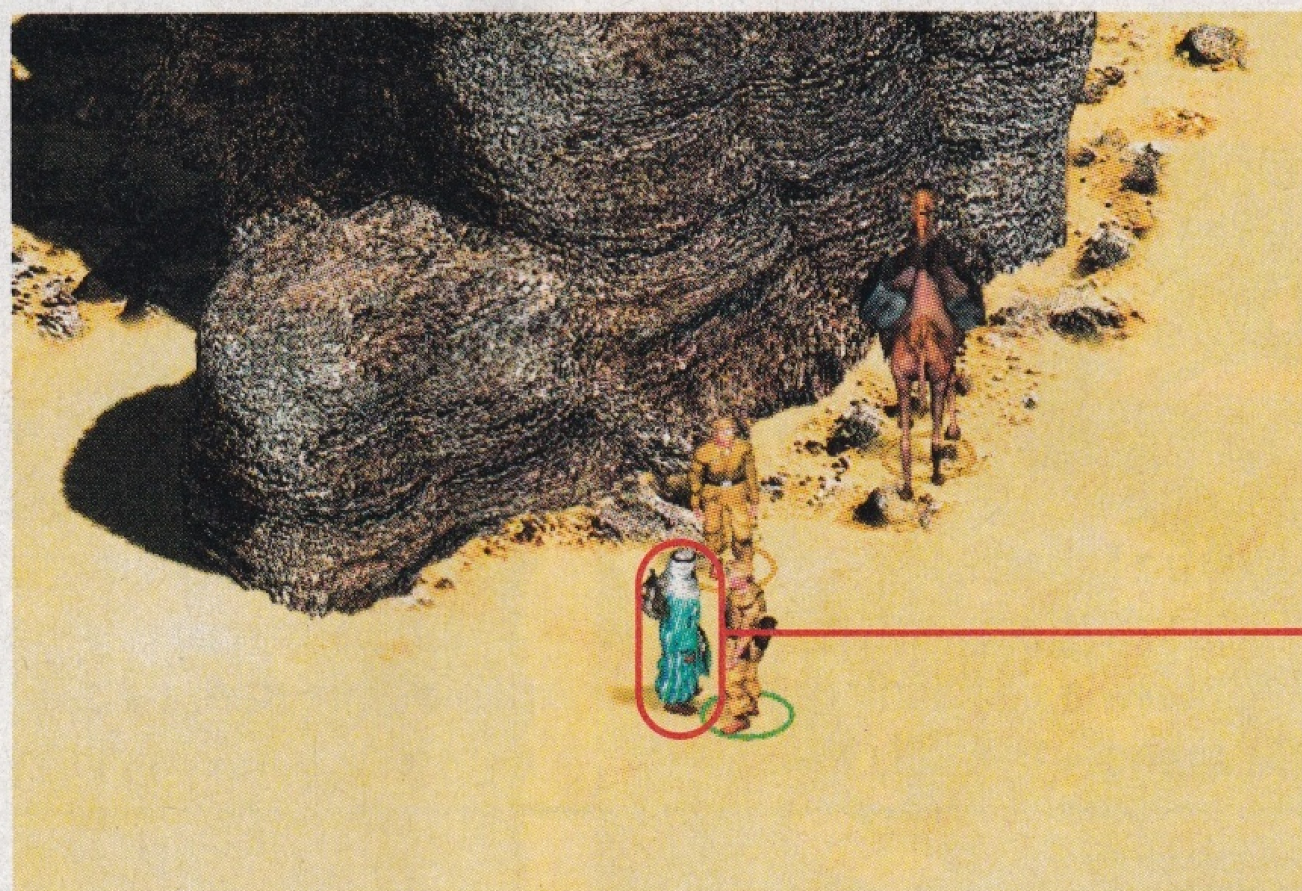


22 Wracamy do oazy i spotykamy Hassana. Pytamy, gdzie zaprowadził Niemców. Zamiast zapłaty mówimy mu, że szuka go żona. Handlujemy z krupierem i kupujemy korale.

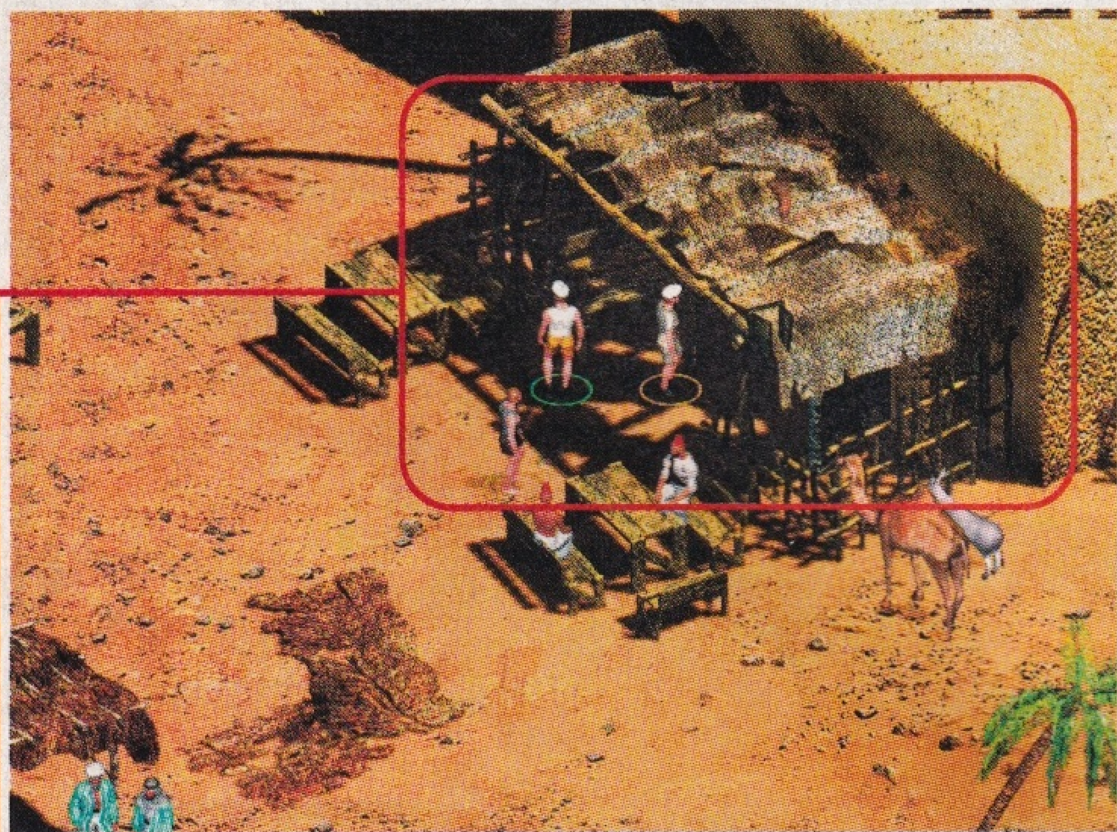
Otwieramy Sezam

23 Udajemy się na północ, do Sezamu. Walczymy z bardzo silnymi Niemcami. Przygotowujemy też granaty – czeka nas pojedynek z czołgiem. Gdy pokonujemy wszystkich, klikamy na wrota. Nie znamy jednak hasła.

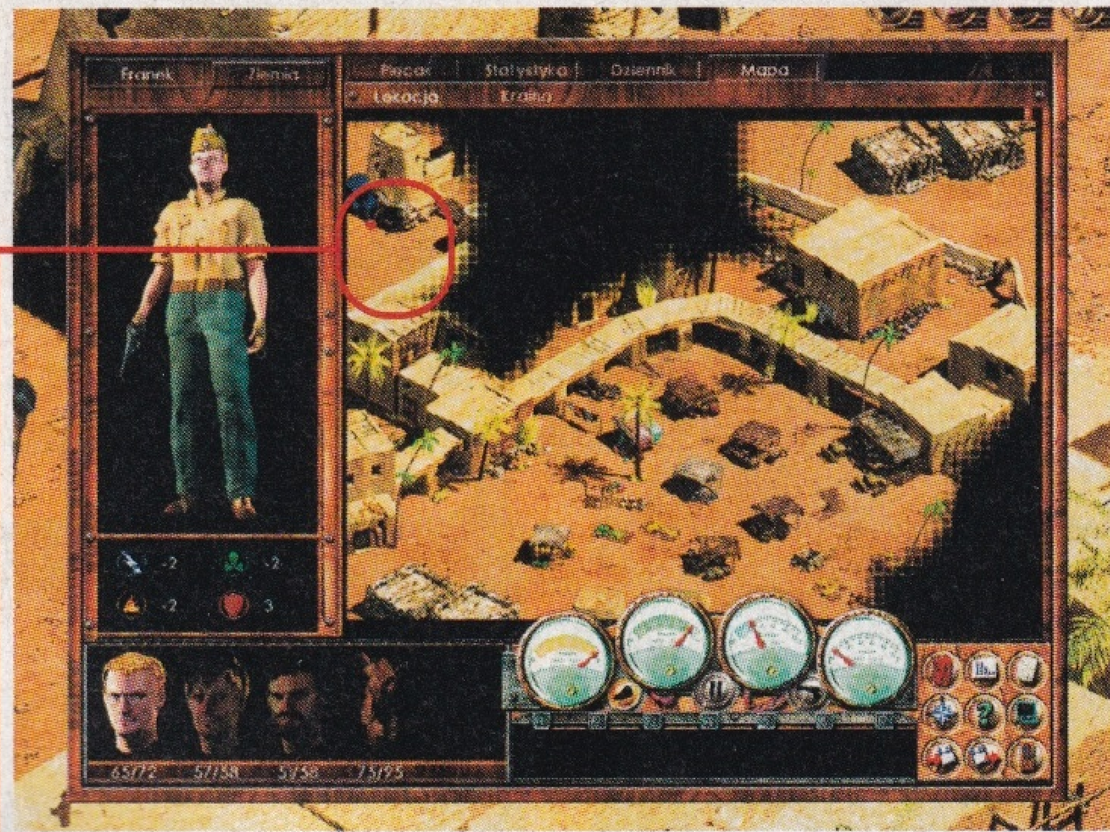




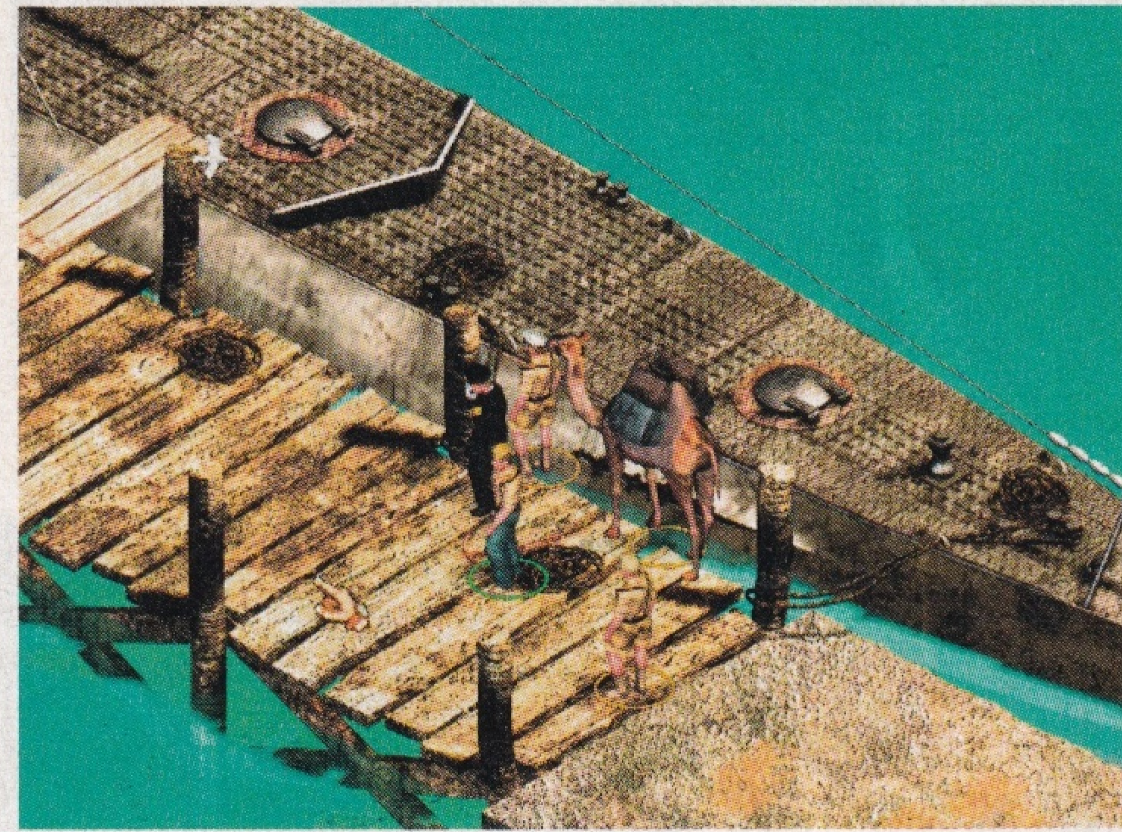
24 Nim wracamy do miasta, udajemy się cztery pola na prawo od oazy. Spotykamy tam Araba. Rozmawiamy z nim spokojnie. Podaje się za entomologa i prosi o przyniesienie skorpiona z karczmy. Zgadzamy się.



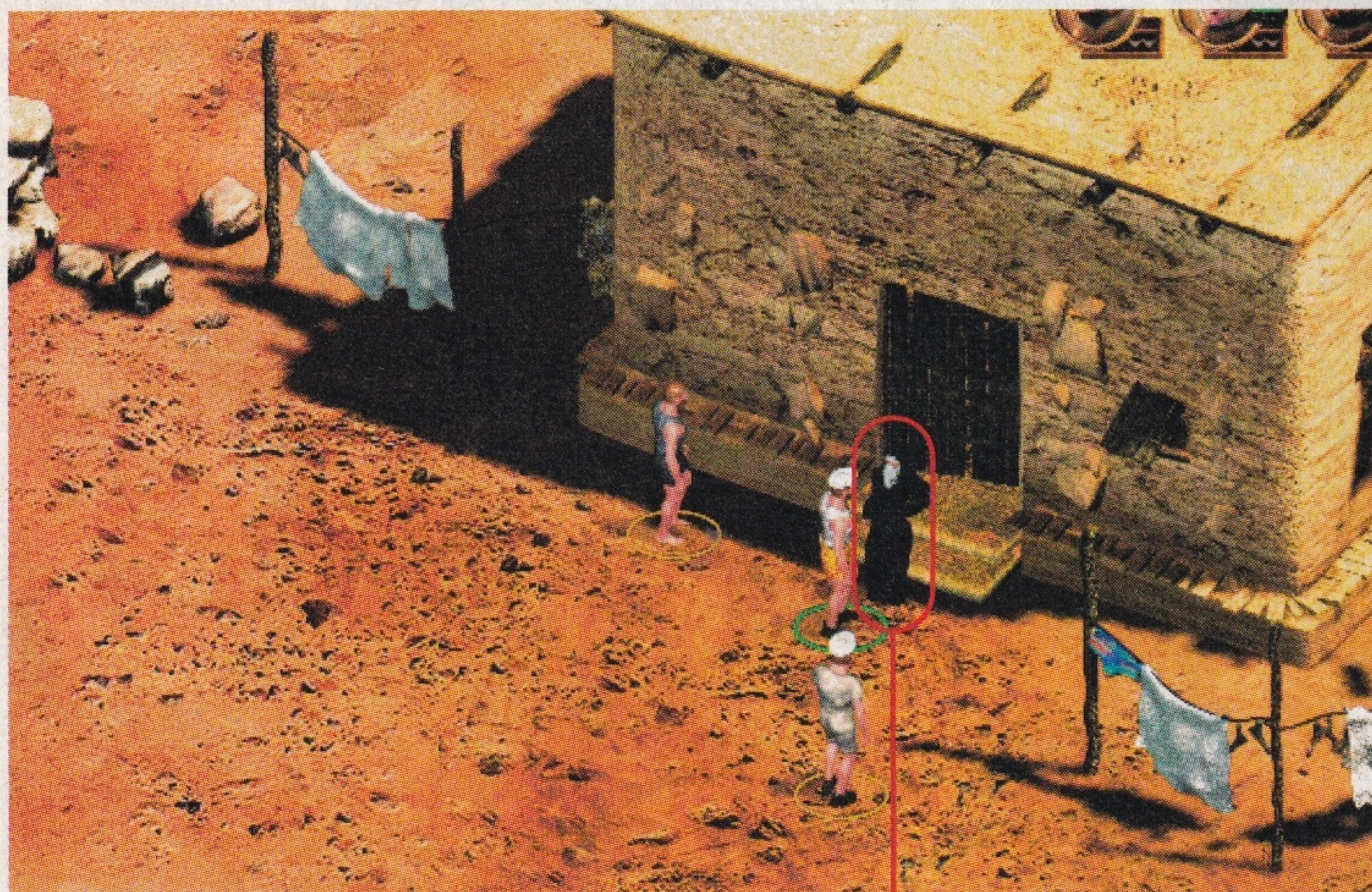
25 Wracamy na targowisko. Klikamy na kabaczki i sprzedajmy w rozmowie towar, targując się. Następnie oddajemy pieniądze sprzedawcy dywanów, żądając za dostarczenie towaru wyższej zapłaty. W karczmie odbieramy skorpiona dla entomologa.



26 Idziemy nakarmić osła sprzedawcy farb. Znajdujemy go w tym miejscu. By tam dotrzeć, wychodzimy na lewo od targu i wracamy w prawo. Podczas dialogu karmimy osła siennikiem z oazy. By wrócić do miasta, idziemy do lokacji na południe od targowiska.



27 Wracamy do handlarza farb i mówimy mu, że nasza misja zakończyła się sukcesem. W nagrodę dostajemy puszkę żółtej farby. Wracamy do łodzi i pokazujemy farbę kapitanowi. Bezczelnie wrzuca ją do wody. Czujemy się obrażeni.



28 Idziemy do Fatimy i rozmawiamy z nią o mężu. Następnie w dialogu dajemy jej korale kupione u krupiera w oazie. Gdy odchodzi, wywołujemy Hassana i pytamy go o hasło otwierające wejście do Sezamu.



29 Wracamy do Sezamu i otwieramy go hasłem. Szukamy w nim papieru, który umożliwia wypożyczenie wędki, dzięki której wyławiamy farbę i malujemy wbrew woli kapitana łódź podwodną. Nasze przygody rozpoczynają się na dobre!

5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 2500 Wat ● głośnik centralny - 3" 8Ω 2Wx2, głośniki satelity - 3" 4Ω 4,5Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 30W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot





5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM2500
SOUND PRO

▶ Komputer
▶ Konsola
▶ Telewizor
▶ DVD

Usłysz je wszystkie w przestrzeni dźwięku 5.1



Wszystkie głośniki **z drewna!**



Głośniki wyposażone w możliwość jednoczesnego podłączenia i sterowania za pomocą pilota dźwiękiem z kilku źródeł

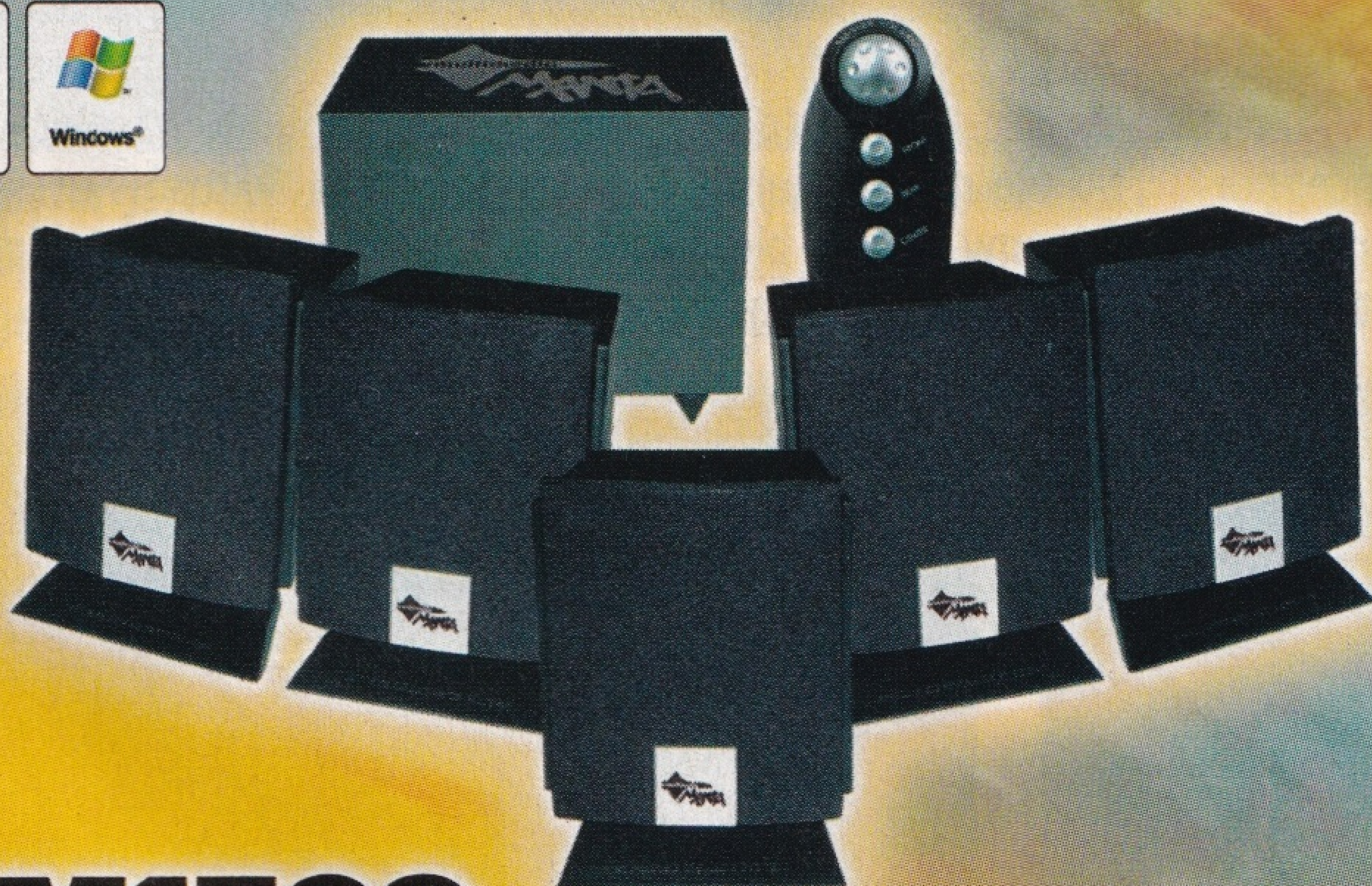


WYBIERZ SWOJE ŹRÓDŁO DŹWIĘKU

Cechy wspólne rodziny - 5.1 HOME THEATER SYSTEM

- własny wzmacniacz
- satelitki, które można powiesić na ścianie
- głośnik niskotonowy skierowany w dół
- stożkowe nóżki nie przenoszące drgań
- krystaliczny, przestrzenny dźwięk
- możliwość podłączenia: odtwarzacza DVD, konsoli, CD, karty dźwiękowej komputera





MM1500
5.1 HOME THEATER SYSTEM

pasmo przenoszenia: 50Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 1500 Wat ● impedancja: głośnik centralny - 3" 4Ω 3W, głośniki satelity - 3" 4Ω 3Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 4Ω 5W standardy wejścia dźwięku: 9 PIN DIN, 3 x mini jack (5.1) ● możliwość podłączenia urządzeń działających w standardzie 5.1 ● zewnętrzny panel sterujący ● subwoofer wykonany z drewna





5.1 HOME THEATER SYSTEM
MM4500
SOUND PRO CLASSIC

pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz ● P.M.P.O. - 4500 Wat ● głośnik centralny - 3" 16Ω 5Wx2, głośniki satelity - 3" 8Ω 10Wx4, głośnik niskotonowy 5 1/4" 8Ω 35W standard wejścia - 9 PIN DIN, 6 x cinch (5.1), 2 x cinch (AUX) ● bezprzewodowy pilot

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00 dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl





Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. Z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: (022) 332 34 50, fax: (022) 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

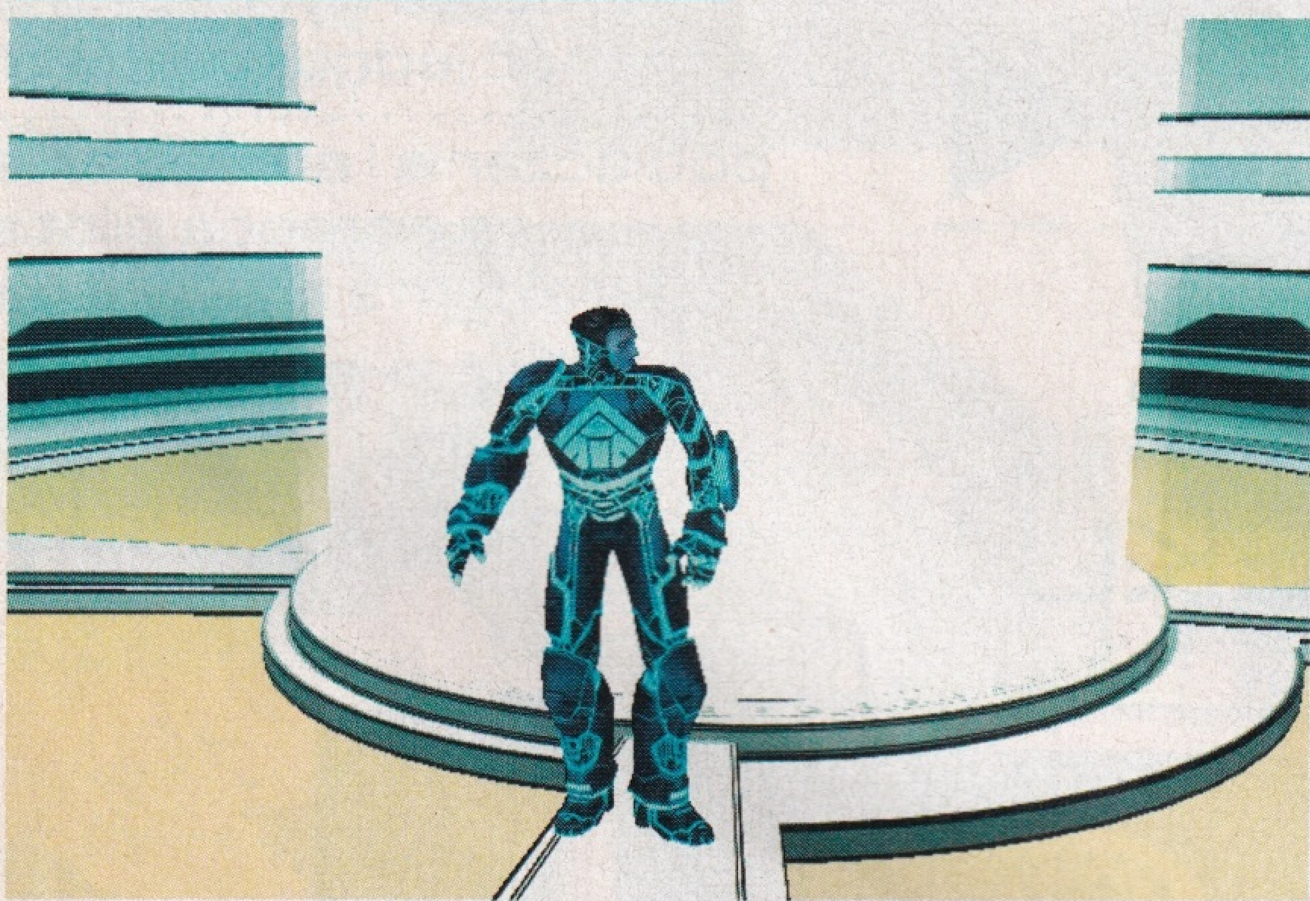
TRON 2.0

Gra zręcznościowa | Przechodzimy błyskawiczny kurs dla cyberprogramisty, aby poradzić sobie z niebezpieczeństwem, które czyha na nas w komputerze

Test na stronie 22 | Tajne kody na stronie76

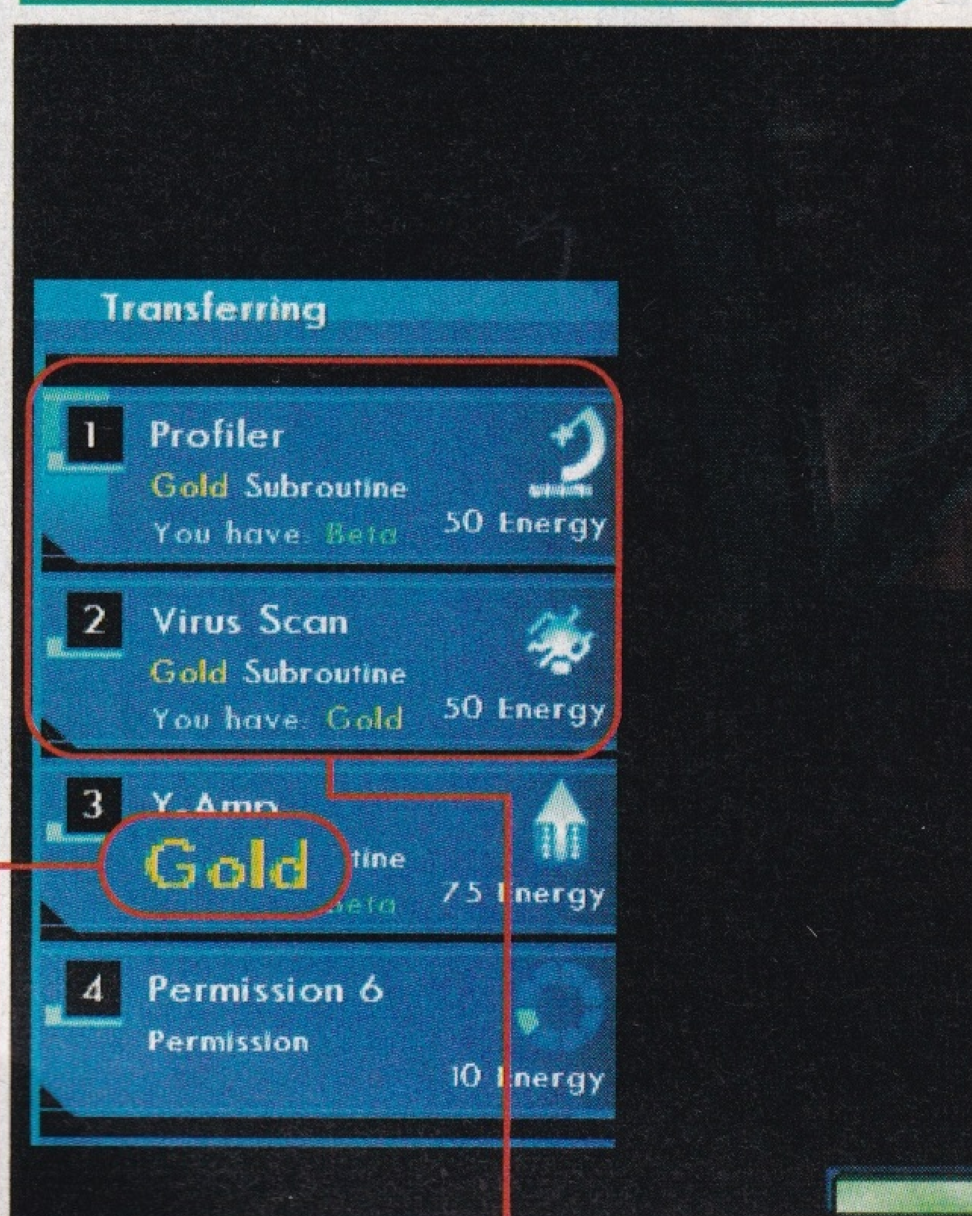
ROZWIJAMY NASZĄ POSTAĆ

Podstawowe informacje

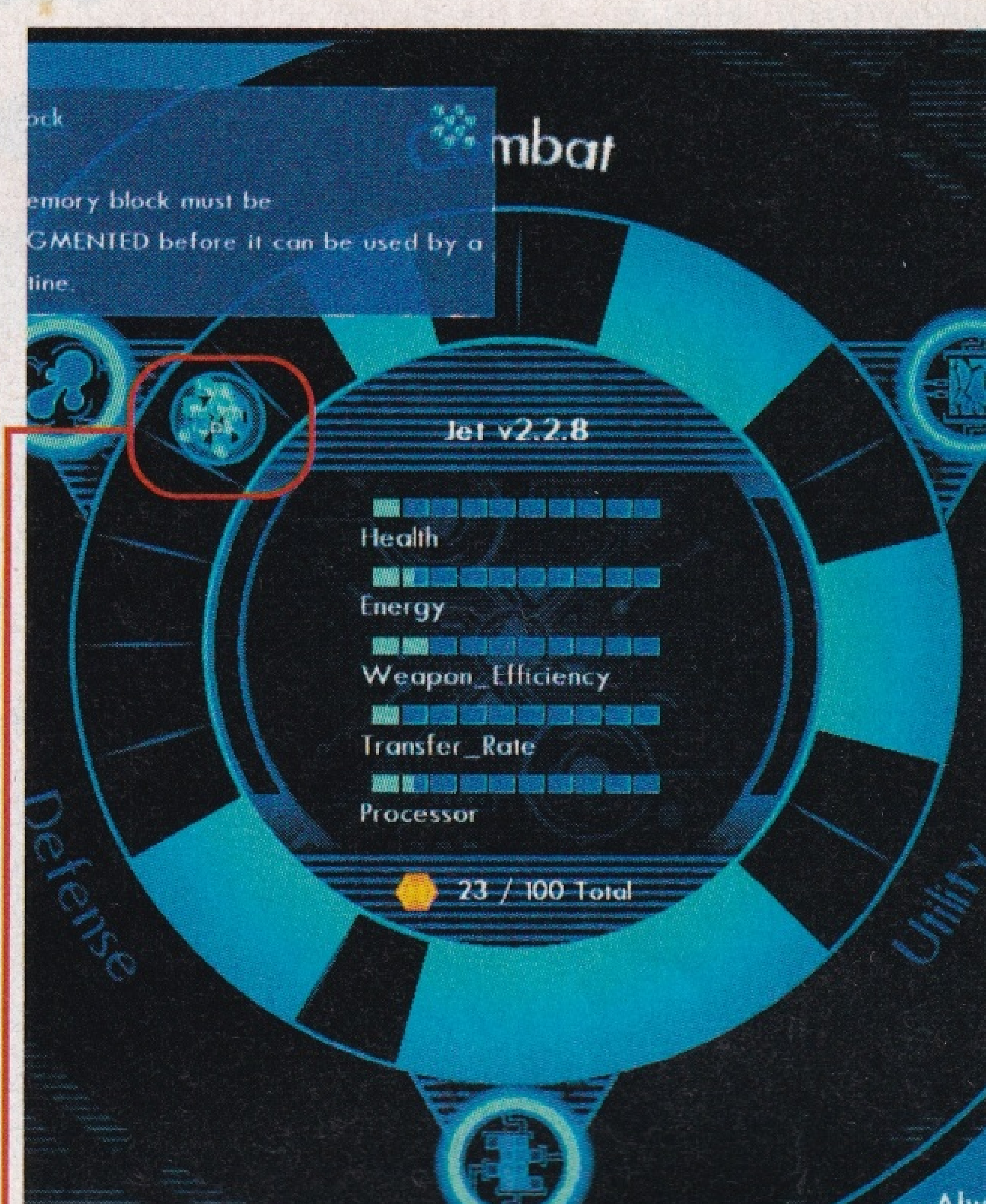


Gra skupia się na zarządzaniu procedurami naszej postaci. Od tego, które procedury rozwijamy, zależy dalszy przebieg rozgrywki. Na przykład dysk świetnie sprawdza się jako broń krótko- i długodystansowa, ale ma stosunkowo niewielką siłę. Z kolei procedura Suffusion do broni o nazwie Rod działa świetnie na krótkich dystansach, ma potężną siłę rażenia, ale zużywa dużo energii i jest niecelna. **Każdą decyzję o inwestycji w procedury podejmujemy po dokładnym przemyśleniu.**

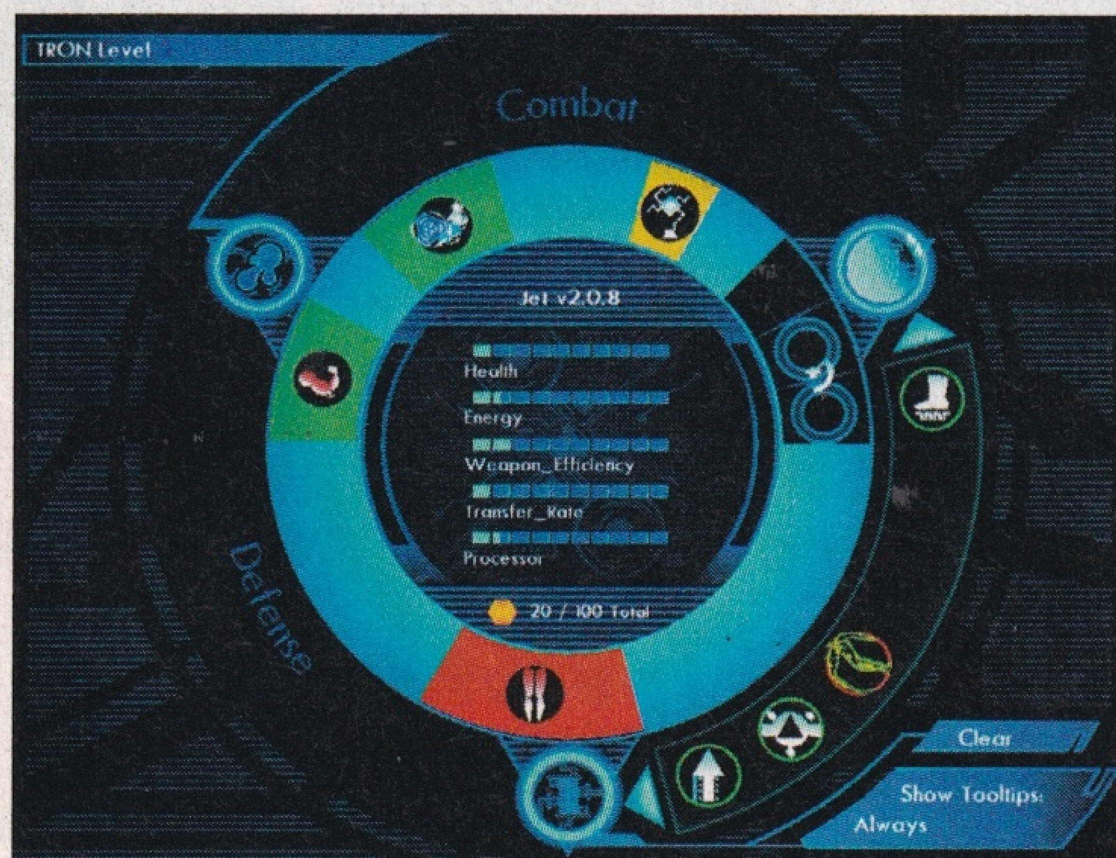
Zarządzamy podprocedurami



1 Zgranie procedury kosztuje przeważnie trochę energii. Sprawdzamy zawsze, w jakiej wersji jest zgrywana procedura, bo nie ma sensu wydawać energii na coś, co już mamy w naszych bankach pamięci.



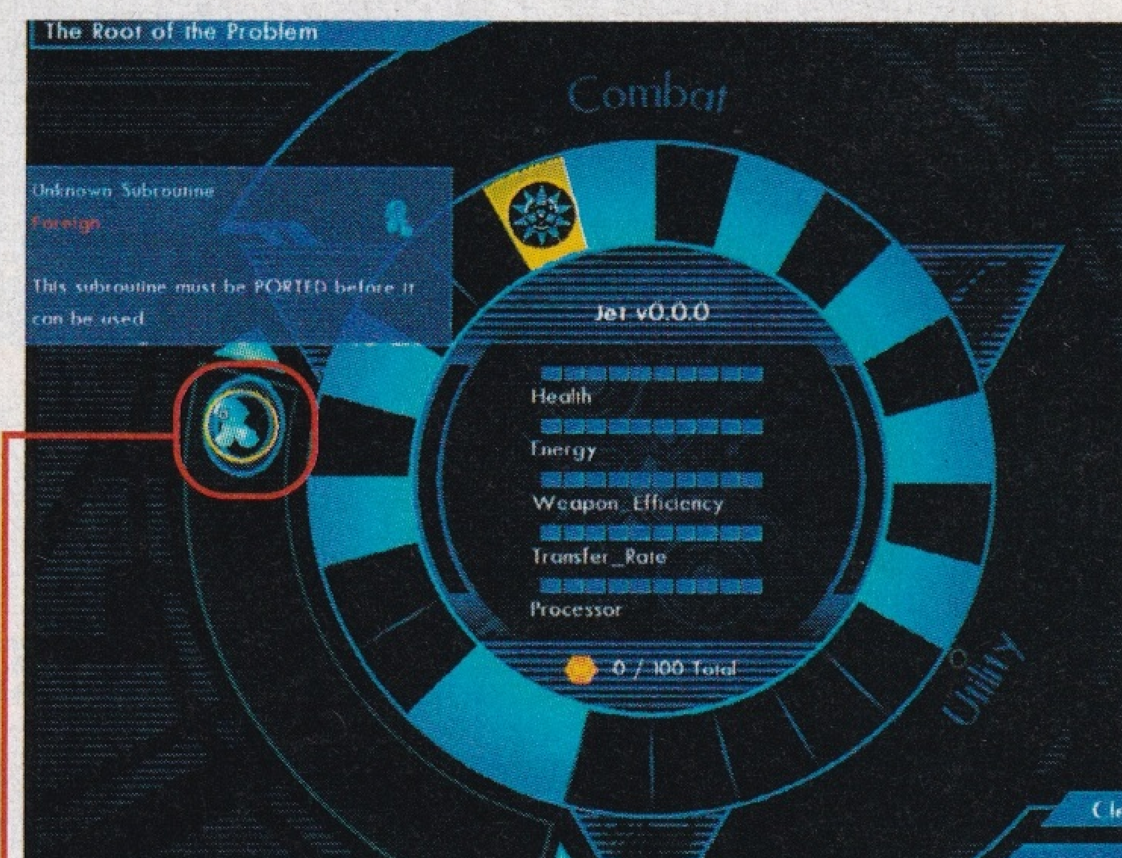
2 W każdym systemie mamy do dyspozycji inną liczbę i układ komórek pamięci, czyli miejsca na procedury. Ataki wirusów uszkadzają bloki pamięci. Defragmentujemy je, używając odpowiedniego narzędzia.



3 Wersja procedury nie tylko określa jej skuteczność, ale także wskazuje, ile miejsca zajmuje ona w pamięci systemu. Przekładamy procedury tak, żeby załadować ich do pamięci jak najwięcej.



4 Gdy walczymy z wirusami, sami zostajemy zarażeni. Usuwamy z pamięci zarażone procedury, bo wirus się rozprzestrzenia. Leczymy najpierw te procedury, które są nam najbardziej potrzebne.



5 Czasem zdarza się, że podprocedura nie jest rozpoznawana przez nasz system operacyjny. Wtedy musimy ją przerobić. Jeśli nakłada się na posiadaną już procedurę, decydujemy, którą wersję zatrzymać.

ROZBUDOWUJEMY BRONIE

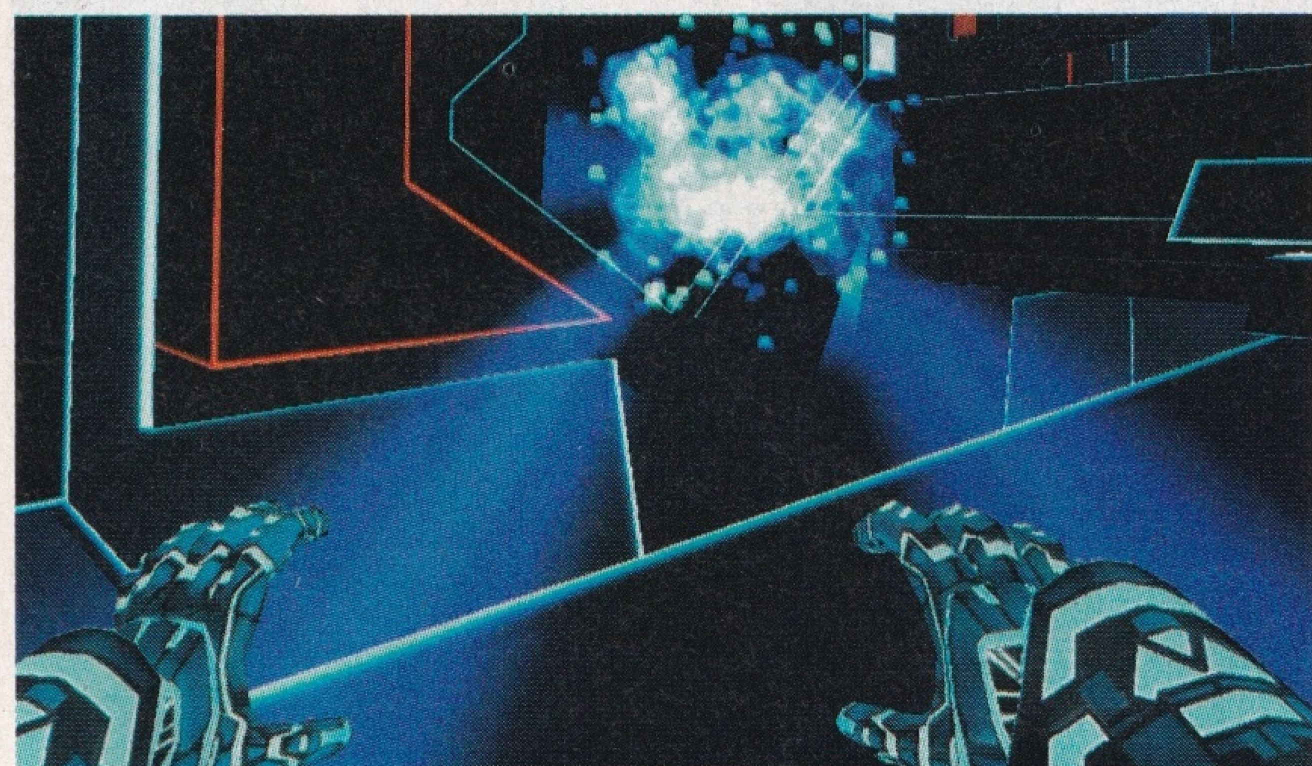
Disk Primitive



1 Dysk jest naszą najbardziej uniwersalną bronią. Działa dobrze zarówno na małym, jak i dużym dystansie. Dysk może także blokować nadlatujące dyski przeciwników, a z odpowiednią procedurą zamieniać odbicie w potężny strzał.



2 Sequencer to rozwinięcie dysku pozwalające wystrzeliwać odpowiednio dwa (Alpha), trzy (Beta) i cztery (Gold) dyski. Niestety gdy jakikolwiek dysk znajduje się w powietrzu, nie blokujemy dysków rzucanych przez wrogów.

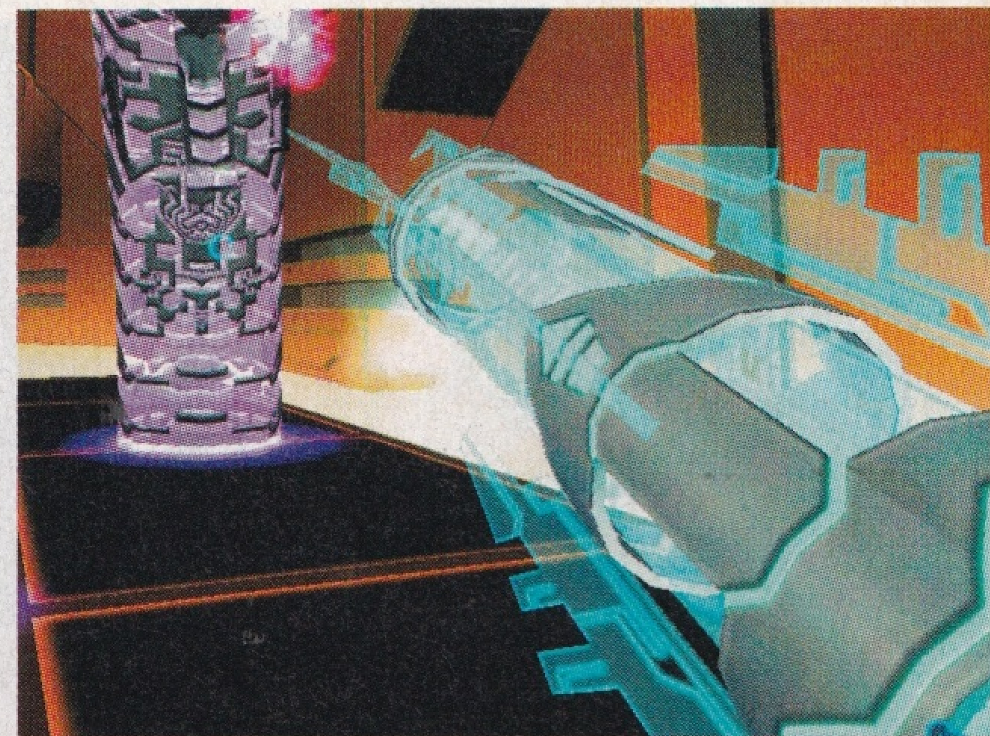


3 Cluster jest rozwinięciem dysku sprawiającym, że eksploduje on w momencie zetknięcia z celem. Samodzielnie wywołujemy eksplozję, naciskając klawisz przywołania dysku. Cluster to jedna z najlepszych broni w grze.

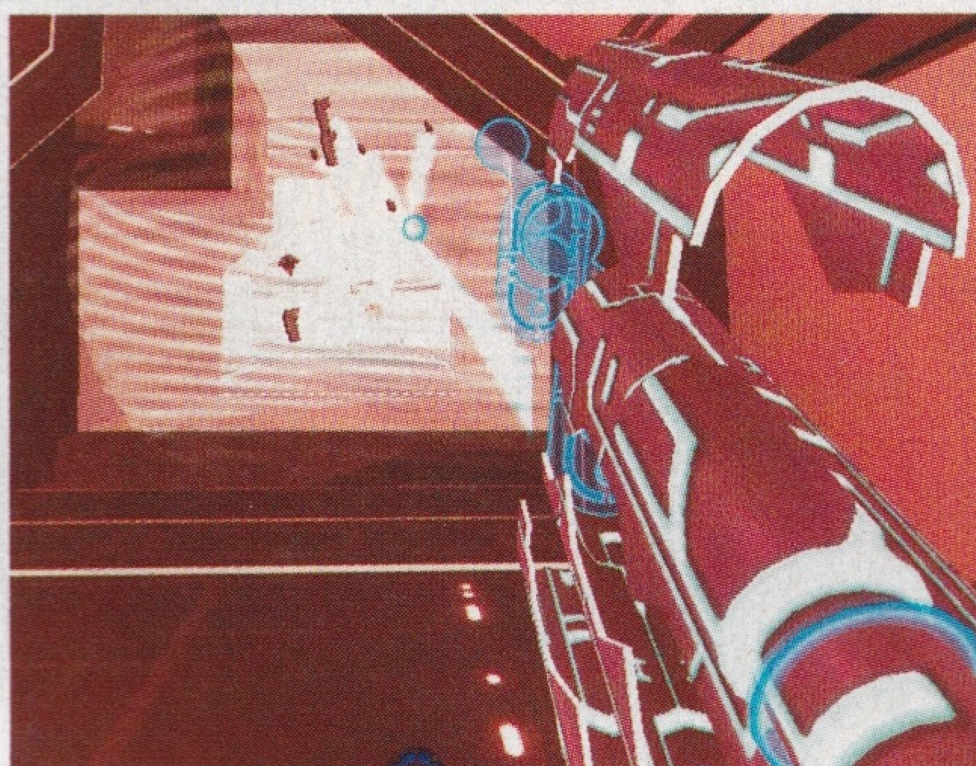
Rod Primitive



1 PRod to pałka energetyczna skutecznie działająca na krótki dystans. Niestety jej wykorzystanie pochłania wielkie ilości energii, więc korzystamy z niej tylko w ostateczności. PRod ma jednak niezwykle ciekawe rozwinięcia.



2 Suffusion jest procedurą zamieniającą naszą pałkę energetyczną w potężną strzelbę. Wersja Alpha jest bardzo niecelna, ale na małą odległość działa zabójczo. Wyższe wersje zwiększają siłę i zmniejszają rozrzut.

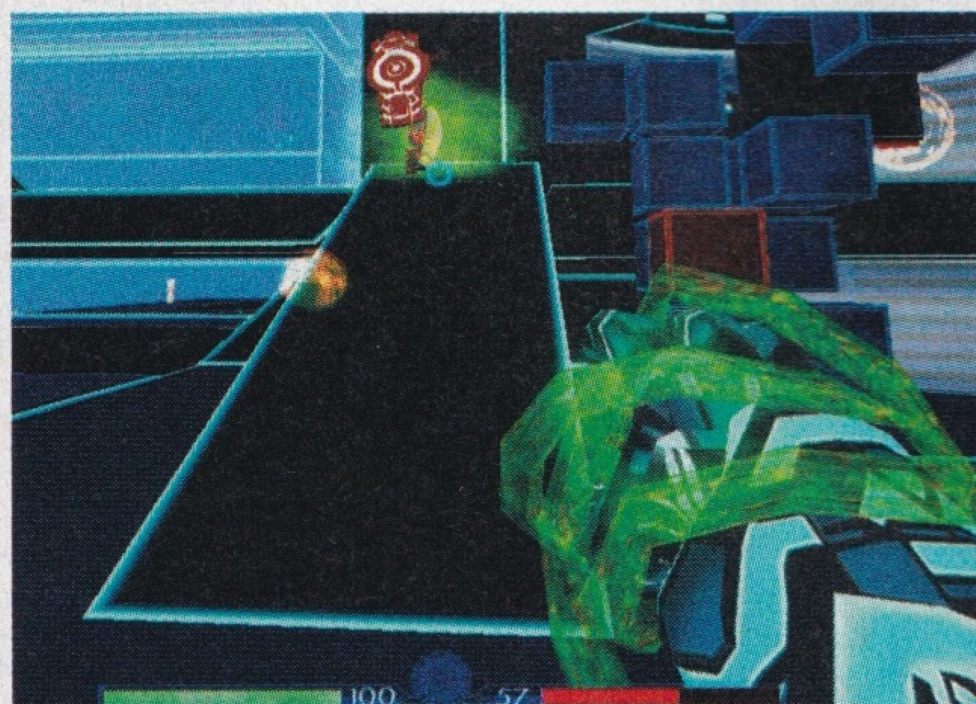


3 LOL to strzelba snajperska. Jedna z podstawowych broni, z jakich korzystamy w grze. Wspaniale współdziała z procedurą przybliżającą obraz, bo wbudowany w LOL-a celownik optyczny ma małe powiększenie.

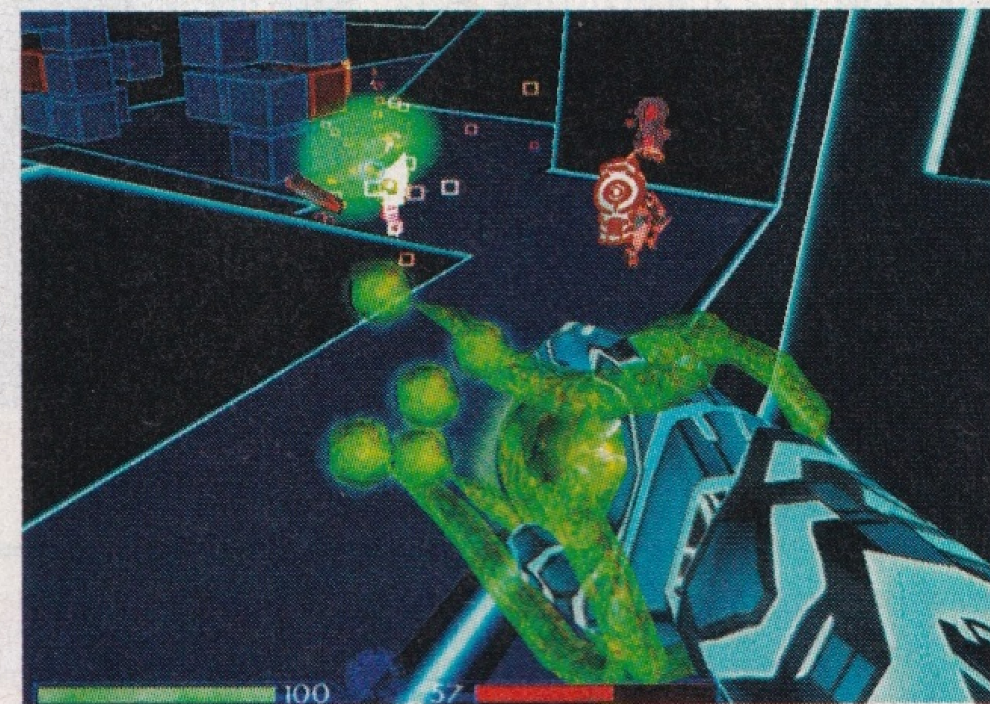


4 Ball jest kulą zawirusowanej energii działającą jak granat. Ma dużą siłę rażenia i może zarażać wirusami trafione cele. Trudno używa się tej broni i ma ona niewielką celność, choć bezpośrednie trafienie wyrządza dużo szkód.

Ball Primitive

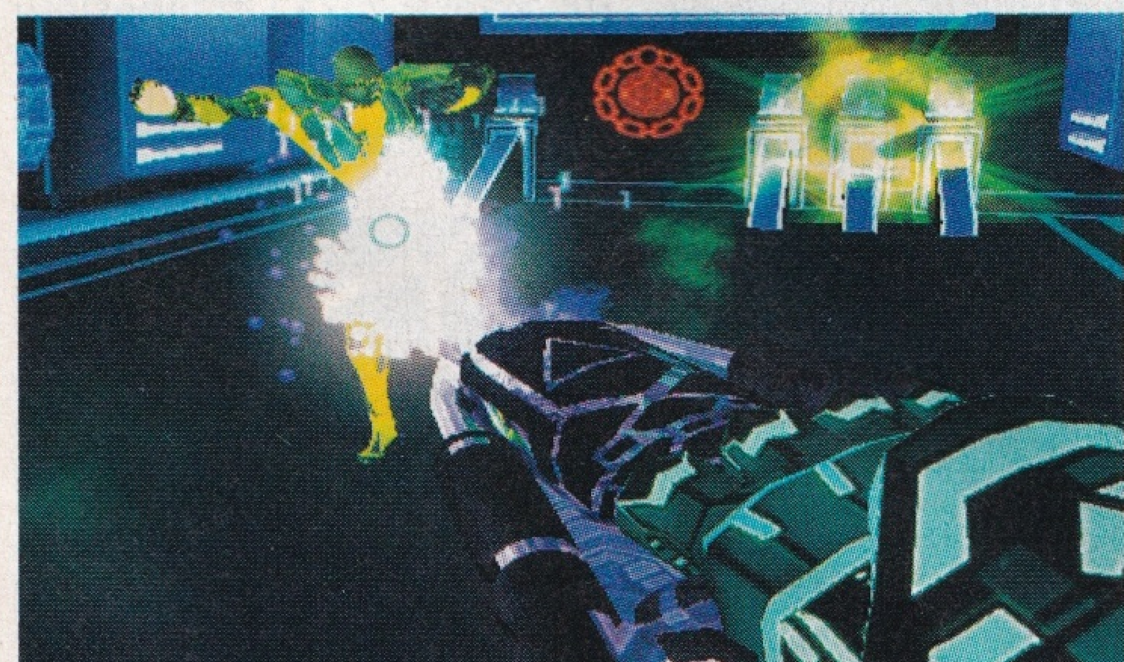


1 Ball Launcher to procedura, dzięki której strzelamy kulami energii na większą odległość. Kula leci po torze spiralnym, więc może minąć cel, nawet jeśli dobrze celujemy.



2 Drunken Dims jest kolejną wersją wyrzutni kul. Tym razem jest ich kilka, więc znacznie zwiększa się szansa trafienia w cel. Niestety użycie tej broni pochłania wiele energii.

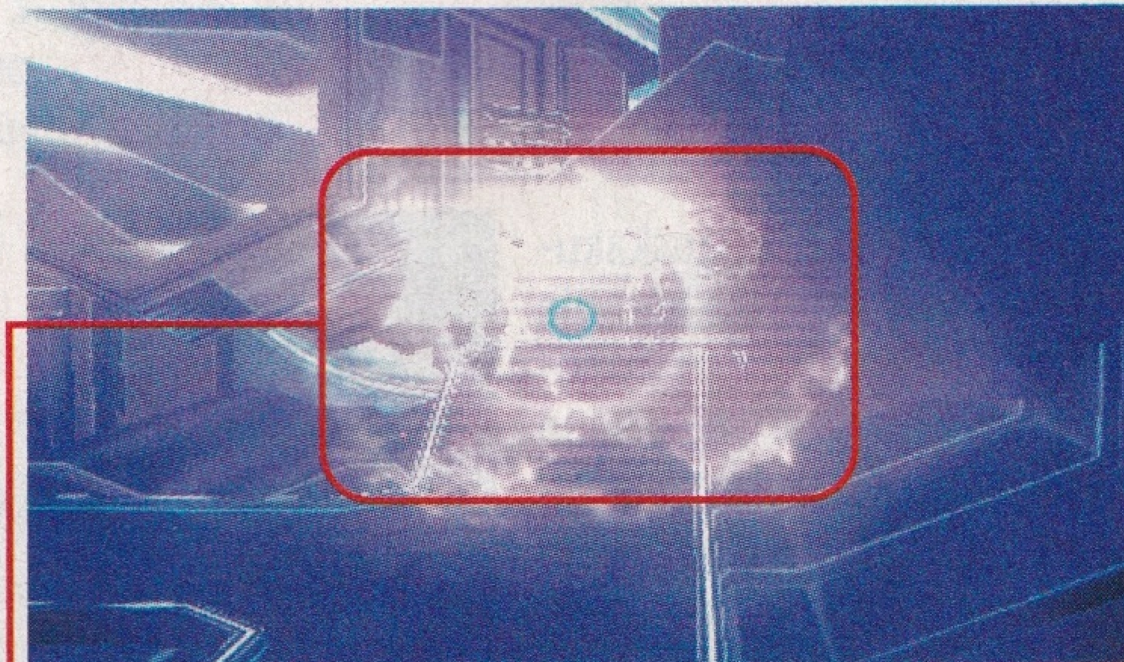
Mesh Primitive



1 Blaster, będący podstawową wersją tej broni, działa jak pistolet automatyczny. Strzela krótkimi wyładowaniami energii zadającymi niewiele obrażeń. Blaster pożera energię, więc strzelamy z niego uważnie.



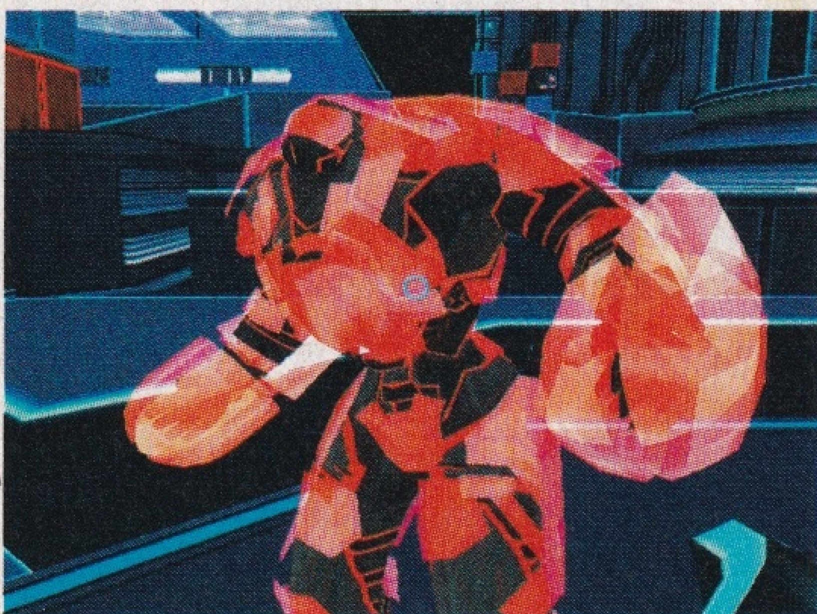
2 Energy Claw w wyższych wersjach działa morderczo. Każdy celny atak wysysa energię z przeciwnika i przekazuje ją nam. Energy Claw błyskawicznie likwiduje tarcze energetyczne przeciwników.



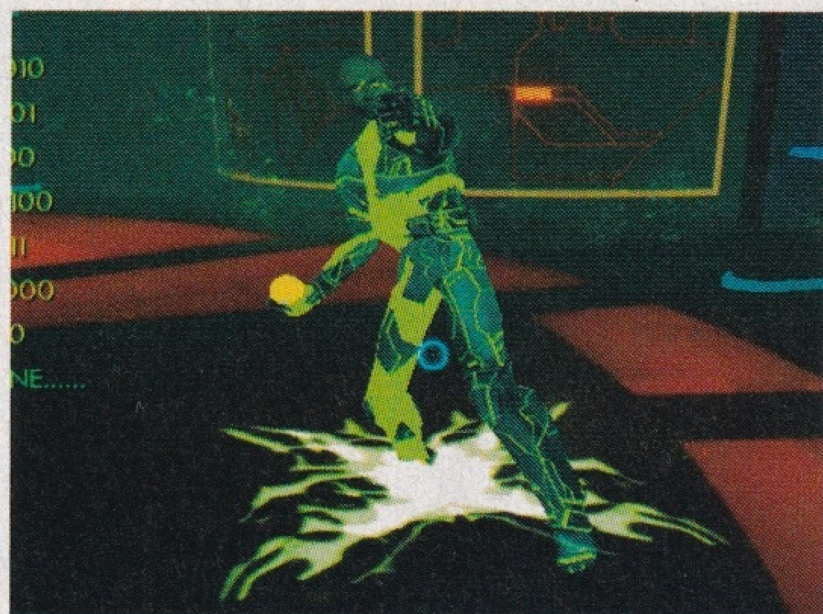
3 Prankster Bit jest najpotężniejszą bronią w grze. To potężna wyrzutnia rakiet. Pocisk po eksplozji zostawia wir energetyczny, który przyciąga i kasuje wszystkich przeciwników w pobliżu.

WALCZYMY Z WROGAMI

Podstawowe programy



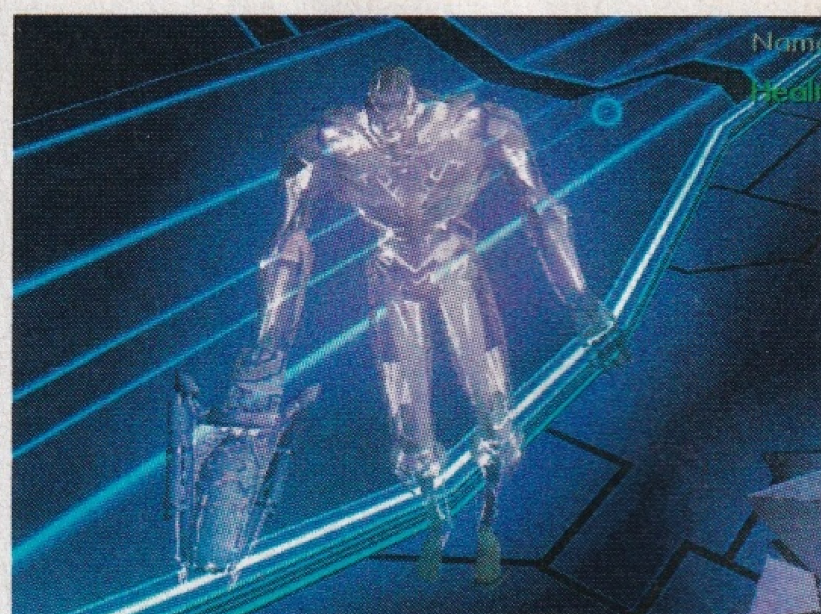
1 **ICP**, czyli zwykłe programy bezpieczeństwa, stanowią główną linię zabezpieczeń każdego systemu. To je spotykamy najczęściej. Wyposażeni w tarcze energetyczne (a niektórzy także fizyczne) ze śmiertelną skutecznością posługują się dyskami.



2 **Wirusy** występują w dwóch typach – zwykłych z-lot (czyli prostych wirusów) i unoszących się w powietrzu bardzo groźnych łamaczy zabezpieczeń. Posługują się wszelkimi odmianami Ball Primitive. Jako jedyni przeciwnicy mogą zarażać nas wirusami.



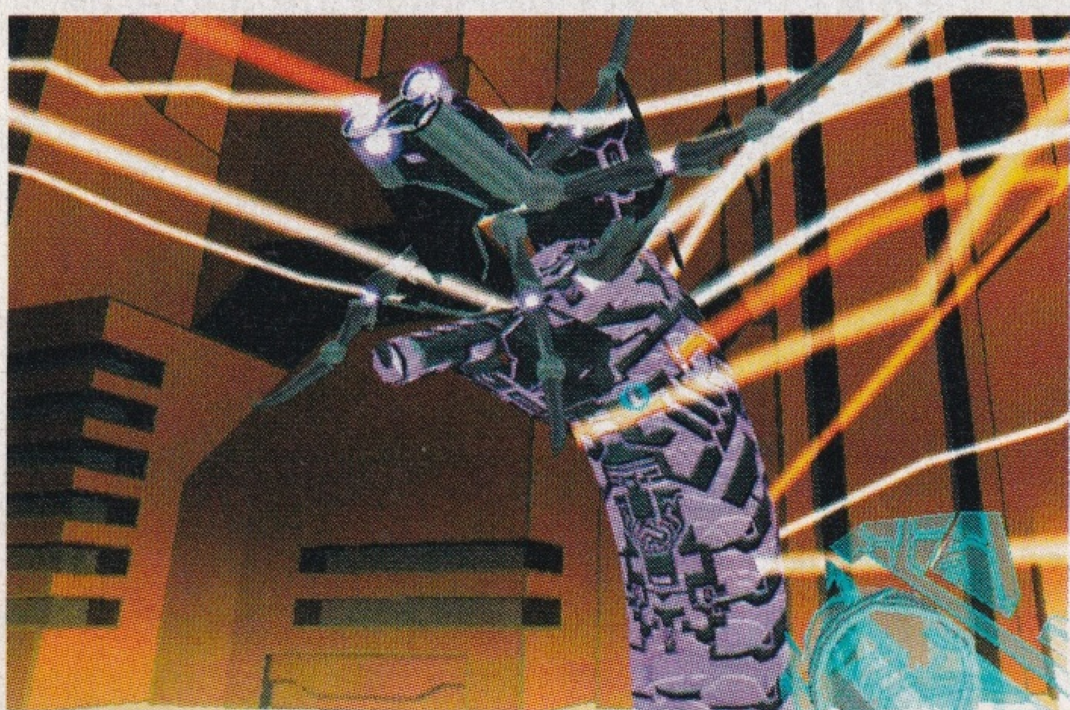
3 **Resource Hogs** to zagubione programy, które istnieją już od długiego czasu i w poszukiwaniu energii polują na inne programy. Występują w grupach i posługują się głównie podprocedurą Suffusion. Nie mają tarcz, ale są wytrzymałe i odporne.



4 **Datawraiths** są podobnymi do nas użytkownikami, którzy dzięki procesowi digitalizacji dostali się do wnętrza komputera. Są niezwykle szybcy i odporni. Potrafią stawać się niewidzialni i błyskawicznie przemieszczać za nasze plecy. Strzelają z Blasterów.

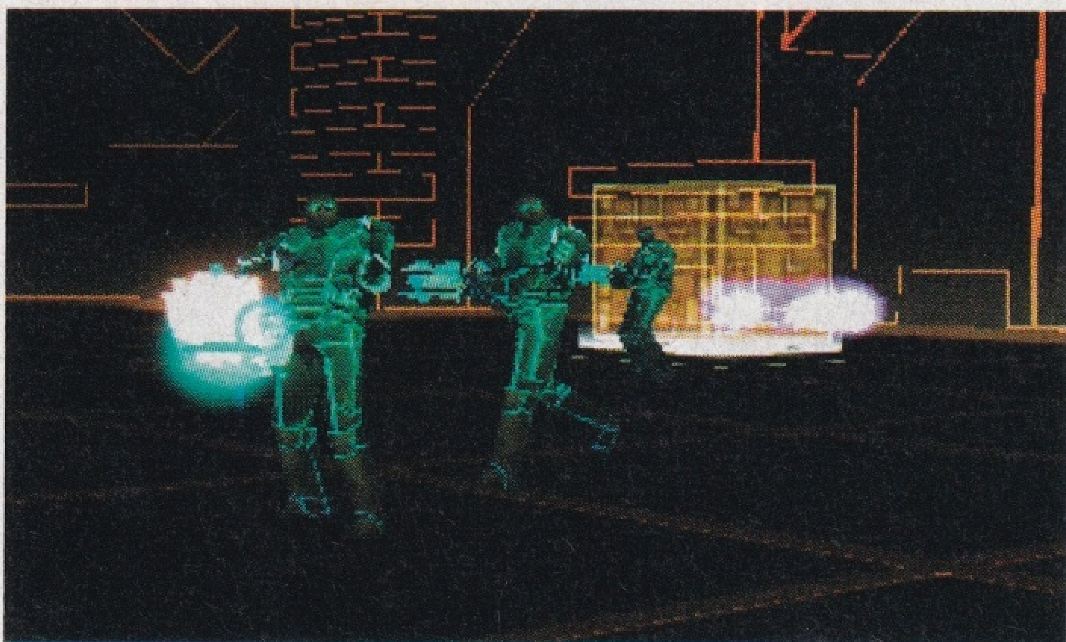
Pokonujemy najtrudniejszych przeciwników

Seeker



1 **Seeker** to przypominający olbrzymiego robaka program stworzony w celu włamywania się do systemów konkurencji i wyszukiwania w nich tajnych informacji. W walce przeciwko niemu najlepiej sprawdza się procedura Suffusion. Strzelamy tylko wtedy, gdy wychyla się na powierzchnię.

2 Gdy uszkadzamy Seekera, ten chowa się pod powierzchnię, a w okolicy pojawia się kilka Resource Hogsów. Szukamy dobrego schronienia i **rozprawiamy się z nimi, celując dyskiem w głowę**. Jeśli brakuje nam energii, staramy się jak najszybciej dostać do ładowarki.



ICP Kernel

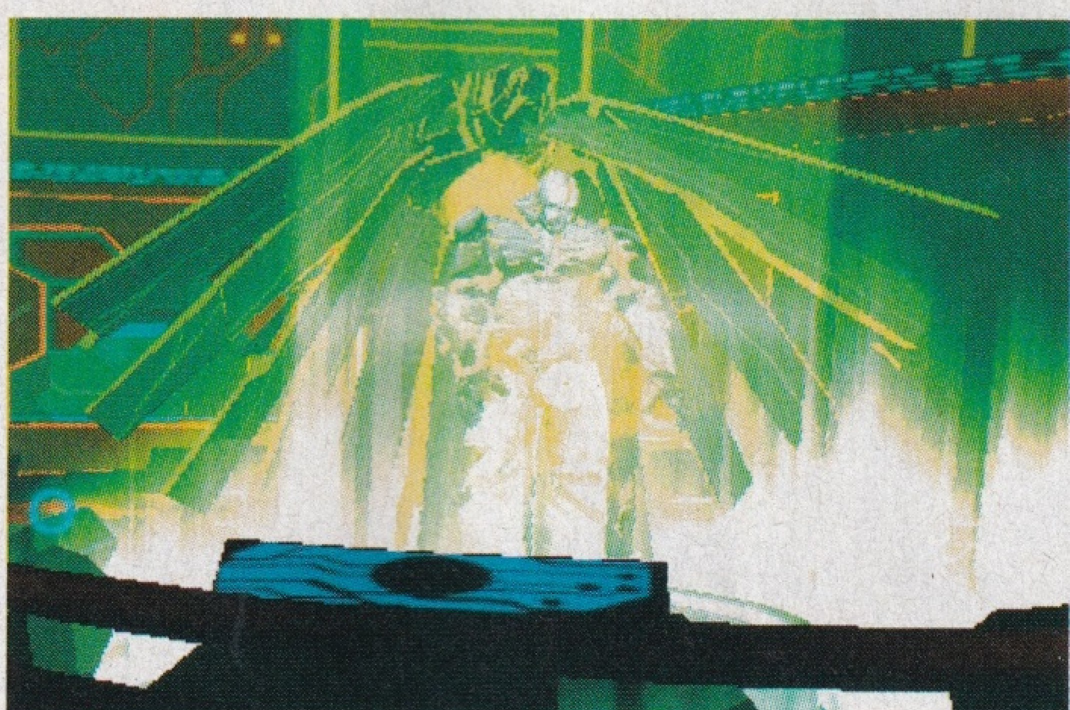


1 **Kernel** to główny program, bez którego nie może działać system operacyjny. W grze TRON 2.0 Kernel to despotyczny szef bezpieczeństwa systemów, przez które się przedostajemy. Starcie z nim składa się z dwóch etapów. Najpierw ostrzeliwujemy go stojącego na platformie.

2 Po chwili Kernel zeskakuje z platformy i zdejmuje tarcze. Teraz walczymy honorowo, używając wyłącznie dysku. **Jak najszybciej ładujemy do pamięci podprocedurę Power Block**, która odbija dysk przeciwnika w jego kierunku. Gdy udaje nam się sparować lecący dysk, wróg jest przez chwilę bezbronny. To czas na atak!

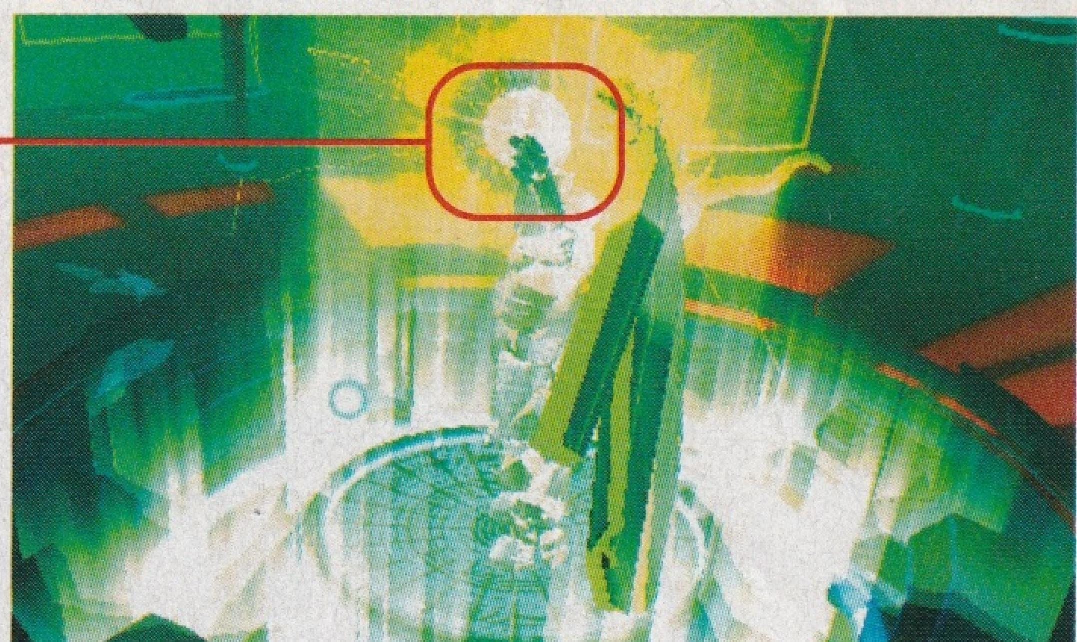


Master User Thorne



1 **Thorne** to były szef bezpieczeństwa firmy ENCOM. Na skutek błędów w procesie digitalizacji nie może wydostać się z wnętrza komputera, stał się też źródłem groźnych wirusów. Po rozpoczęciu pojedynku najpierw likwidujemy zwykłe wirusy, które masowo pojawiają się w okolicy.

2 Naszym zadaniem jest bronienie Ma3i przed atakami Thorne'a. Gdy Thorne przygotowuje się do ataku, tworząc kulę energii, strzelamy w nią z dowolnej broni. Thorne przez chwilę staje się bezradny, a my zajmujemy się walką z atakującymi nas wirusami.

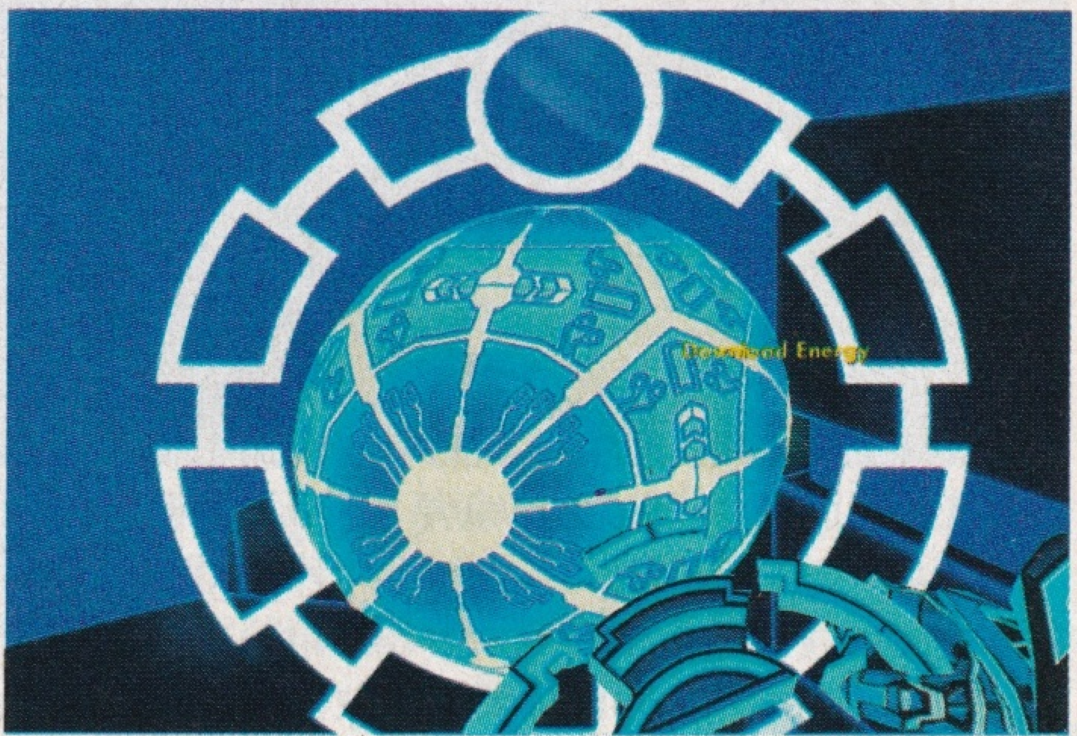


fCon Trio



1 Ostatni przeciwnik w grze to wirusowy mutant składający się z trzech osób, które przypadkowo połączono w procesie digitalizacji. **Walka z mutantem ma trzy etapy.** Za każdym razem niszczymy tylko kawałek naszego przeciwnika i przenosimy się na kolejną arenę. To długie i trudne starcie.

2 Na szczęście na każdej arenie z łatwością znajdujemy miejsce, w którym spokojnie chowamy się przed atakami mutanta. **Znajduje się ono nieopodal kuli energii**, którą przy okazji wykorzystujemy do podładowania wyczerpanych zapasów amunicji. Pokonujemy mutanta i kończymy naszą przygodę wewnątrz systemu!





It's in the Game.

UWAŻAJ NA KRĄŻEK. UWAŻAJ NA RYWALA. UWAŻAJ NA ZĘBY.

BROŃ SWOICH ZAWODNIKÓW



Ochraniaj najlepszych strzelców, zrzucając rękawice i używając nowego systemu walki na pięści.

WYKORZYSTUJ BANDY



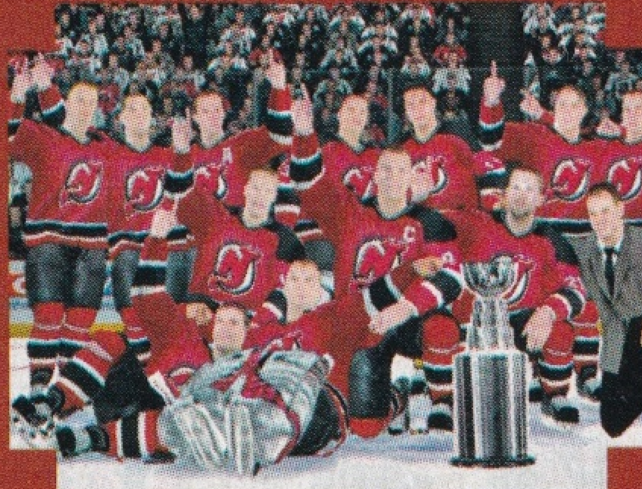
Poruszaj się tak, aby wykorzystać bandy i zadać przeciwnikom bolesne ciosy dzięki realistycznemu systemowi „podbijania lima".

KONTROLUJ GRĘ



Używaj własnego stylu, aby zaatakować bramkę przeciwnika i przechytrzyć najlepszych zawodników na świecie.

WZNIEŚ PUCHAR



Zbuduj perfekcyjną drużynę, która będzie wygrywała przez lata i spraw, aby Twoje nazwisko zostało wygrawerowane na Pucharze Stanleya.







PC CD-ROM







PlayStation 2

wznów na nhl2004.com

Tajne kody

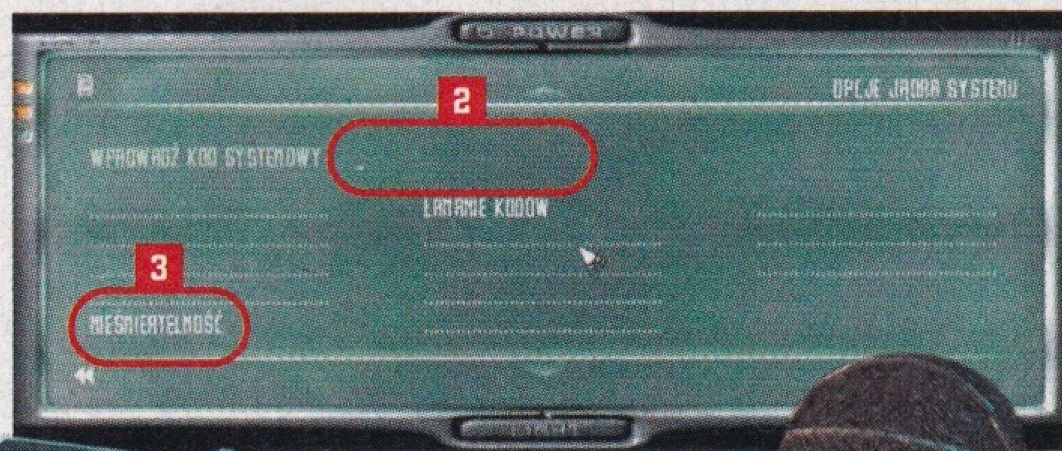
Sztuczki GIER pomagają tajnym agentom, zdigitalizowanym programistom oraz armii alianckiej. Ktoś jeszcze zamawiał tajne kody?

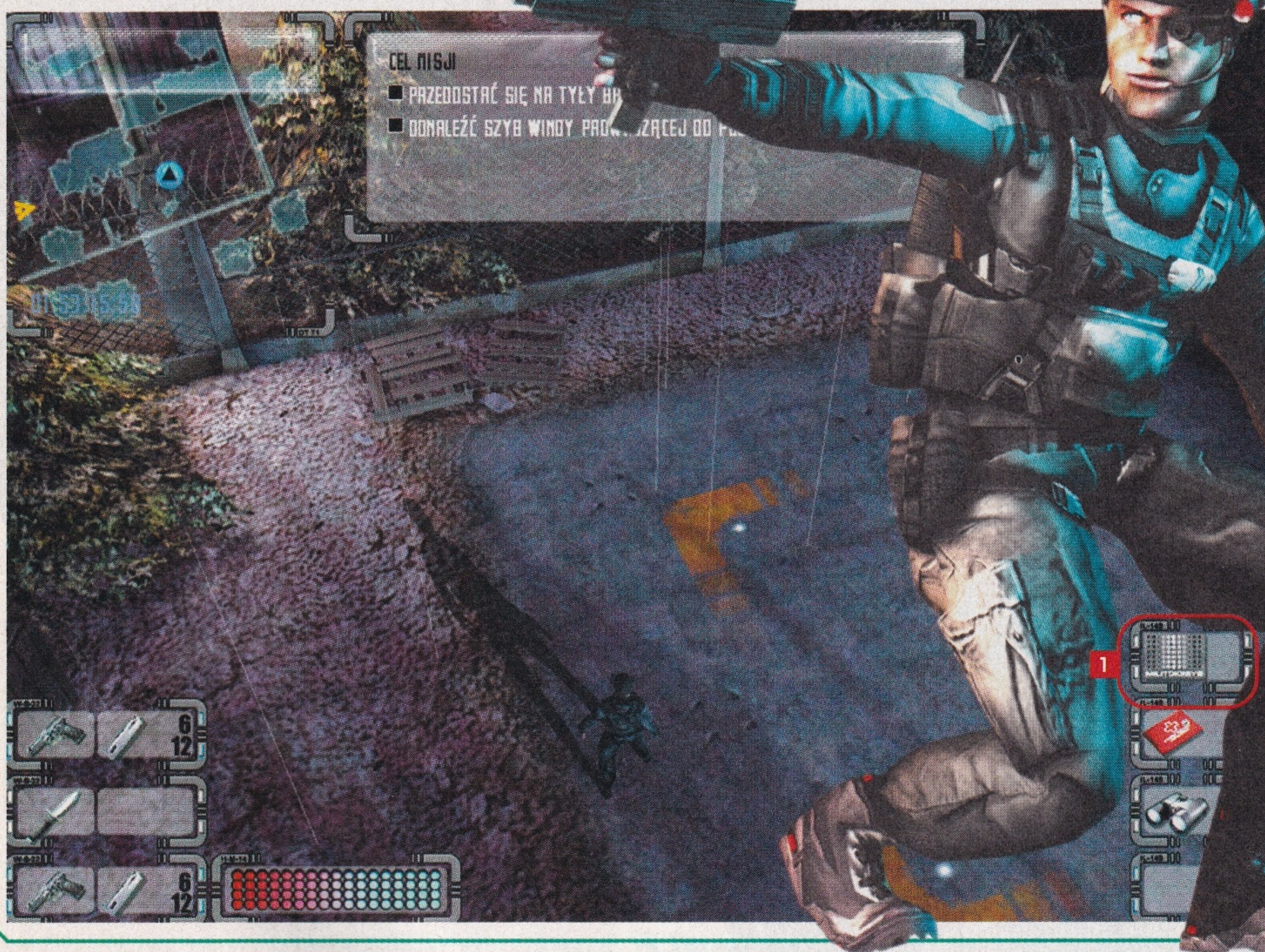
Gorky Zero: Fabryka niewolników

Na arcytrudną misję w tajnej bazie na Ukrainie dowódcy wysłali Cole'a Sullivana jedynie z małym pistolecikiem. Jeśli jednak nie uśmiecha się nam zabawa z wrogami w kotka i myszkę, wpisujemy kody i bez problemów przerywamy produkcję w fabryce niewolników

1. Uruchamiamy grę, klikając po kolei na Start, Programy, Gorky Zero, Gorky Zero Fabryka niewolników.
2. W menu gry klikamy na NOWA GRA, by rozpocząć nową grę, bądź na WCZYTAJ GRĘ, by wczytać wcześniej zapisany stan gry.
3. Podczas gry naciskamy klawisz tab i myszką wybieramy przenośny komputer 1.
4. Wciskając naraz klawisze G i 0 (zero), otwieramy tajny program w komputerze Cole'a.
5. W okno 2 wpisujemy z klawiatury jeden z kodów podanych w tabelce obok.

Jeśli kod jest poprawny, jego funkcja pojawia się na ekranie 3. Od tej chwili włączony kod działa podczas gry. Możemy uruchamiać kilka kodów naraz.





Poniższe kody wpisujemy po wciśnięciu klawiszy G i 0

kod	działanie
5332	nieśmiertelność
9123	natychmiastowe włamywanie się do komputerów
2354	zadajemy większe obrażenia
8216	mamy więcej zdrowia
2352	mamy wszystkie bronie
4616	zawsze trafiamy do celu
6235	apteczki dają dwa razy więcej zdrowia
2695	mamy nieskończoną amunicję
4982	wrogowie nas nie słyszą
8892	wrogowie nas nie widzą
4003	nasze zdrowie się regeneruje
0038	zawsze poruszamy się po cichu
4828	mamy wszystkie gadżety

Cole Sullivan przechytrzył autorów gry i wpisał do podręcznego komputerka kody. Dzięki temu cała misternie pleciona fabuła wzięła w łeb, bo wrogowie z uzbrojonym po zęby Colem nie mieli najmniejszych szans

Frontline Attack: War Over Europe

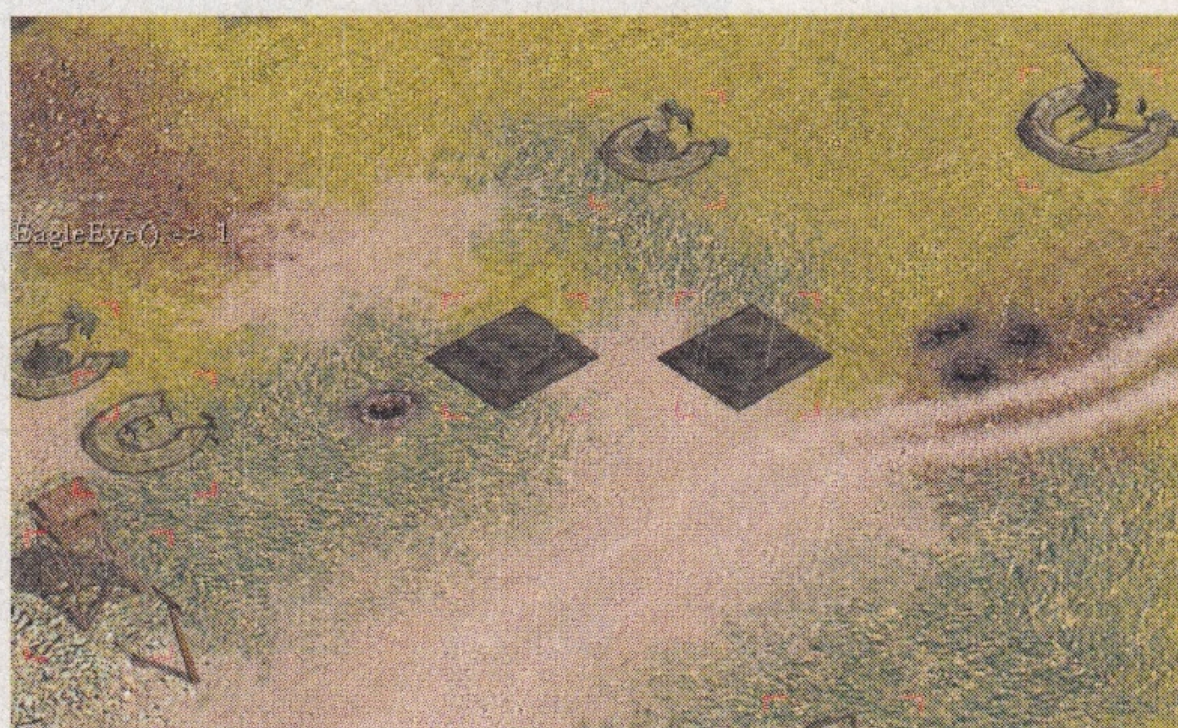
Hitlerowska machina wojenna przetacza się przez całą Europę. Gdyby tylko alianci znali dowolne tajne kody, zmiażdżyliby niemieckie wojska w kilka dni, popijając spokojnie herbatkę

1. Aby uruchomić grę, klikamy po kolei na przyciski Start, Programy, Frontline Attack, Frontline Attack.
2. Decydujemy, w której kampanii chcemy grać, klikając na przycisk Wehrmacht, Armia Czerwona albo Alianci. Jeśli chcemy rozegrać zwykłą potyczkę nie należącą do kampanii, wybieramy Potyczka. Jeśli chcemy wczytać zapisany wcześniej stan gry, klikamy na Załaduj grę, a następnie w pojawiającym się oknie wskazujemy interesujący nas stan gry.
3. Na ekranie gry wciskamy klawisz Enter, wpisujemy kod **I'mCheater** i zatwierdzamy klawiszem Enter. Teraz działają kody z tabelki obok. Wciskamy Enter, wpisujemy kod i znów wciskamy klawisz Enter. Poprawnie wprowadzony kod sygnalizuje napis. Teraz nikt nie pokona naszych wojsk!



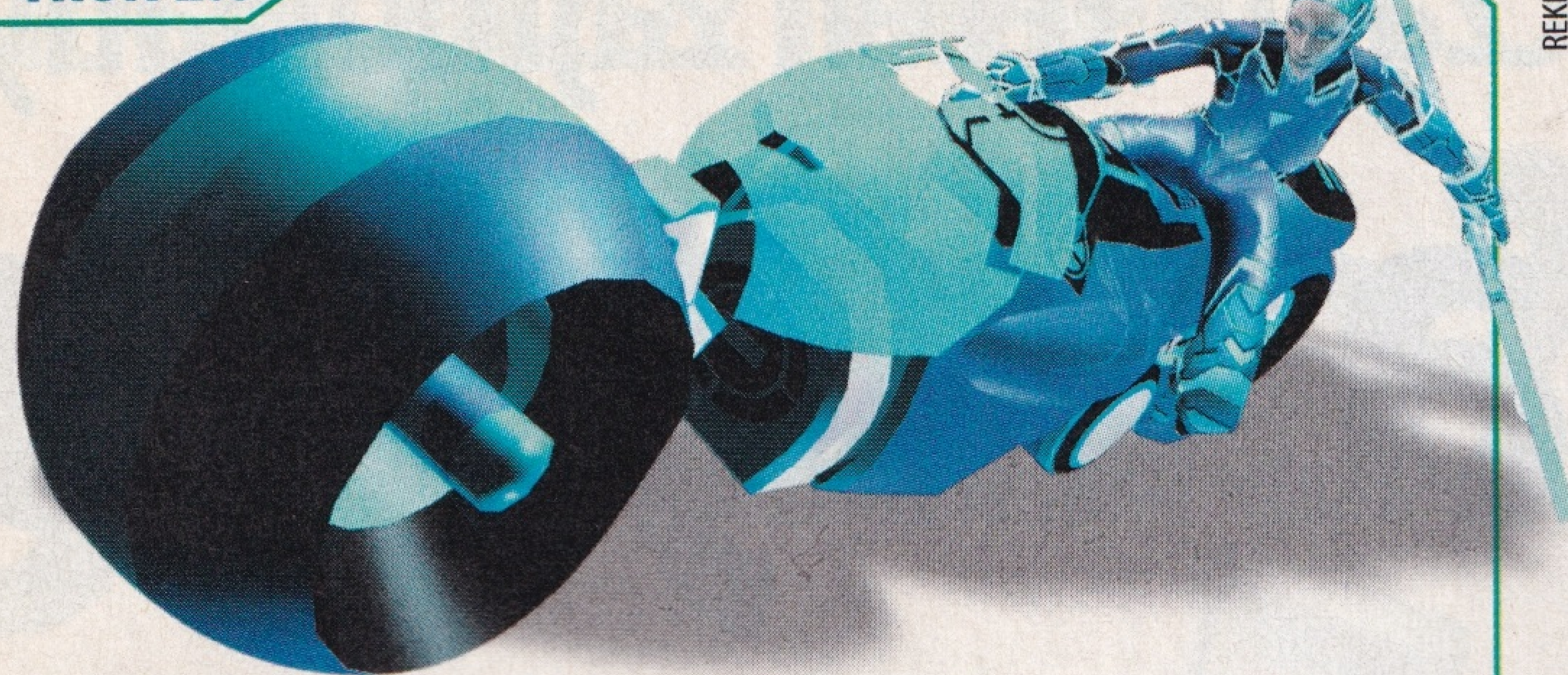
Poniższe kody zaczynają działać po wpisaniu kodu aktywującego I'mCheater

kod	działanie
GoToHell	wysadzamy w powietrze wszystkie wrogie jednostki
StrongMan	nasze jednostki są niezniszczalne
ByeBye	niszczymy jednostkę lub budynek wskazywane przez kursor
EagleEye	odkrywamy całą mapę
MoneyMoneyMoney X	dostajemy tyle pieniędzy, ile wpisaliśmy zamiast X



Dzięki kodowi EagleEye odkrywamy tajne plany niemieckich wojsk, zanim jeszcze dowódcy oddziałów pancernych kiwną palcem. Dzięki temu uprzedzamy działania wroga, zawsze atakując z zaskoczenia i pozostawiając po sobie jedynie płonące wraki czołgów

TRON 2.0



Walka tocząca się we wnętrzu komputera to poważne wyzwanie. Demoniczny Kernel i Master User Thorne gubią jednak bity z wrażenia, gdy Jet stosuje tajne kody na niezniszczalność!

1 Klikamy po kolei na Start, Programy, Buena Vista Interactive, Tron 2.0, Tron 2.0, a następnie na przycisk PLAY.

2 Klikamy na Single player i wybieramy New game, jeśli chcemy rozpocząć nową rozgrywkę, lub Load game, jeśli chcemy wczytać wcześniej zapisany stan zabawy.

3 Wciskamy klawisz T albo inny, który zdefiniowaliśmy do włączania rozmowy z innymi graczami podczas gry sieciowej.

4 Gra zostaje wstrzymana. Teraz w okno wpisujemy kody z tabelki i zatwierdzamy je Enterem.



Poniższe kody wpisujemy po wciśnięciu klawisza T

Kod	Efekt
mptears	dostajemy wszystkie bronie dostępne na danym poziomie, odnawia się nasze zdrowie i energia
mpkfa	dostajemy wszystkie bronie, odnawia się nasze zdrowie i energia
mphealth	odnawiamy nasze zasoby zdrowia
mpammo	odnawiamy nasze zasoby energii
mpgod	stajemy się niezniszczalni
mpmaphole	przechodzimy do następnego poziomu



Uciekamy przed wirusami, w panice czyszcząc naszą pamięć z uszkodzonych bloków. Jednak po wpisaniu kodu mpgod żaden trojan nam niestraszny! Jeśli mamy dobry humor, wysysamy z niego energię, zamiast po prostu go skasować



Kod GoToHell działa niczym bomba atomowa: wszystkie wrogie oddziały i budynki w jednej chwili znikają w efektownym rozbłysku. Po zgliszczach możemy spokojnie spacerować bez licznika Geigera i obawy, że ktoś przeżył nasz zdradziecki atak

Nokia N-Gage śmiało wkracza na teren zajmowany

Do grania czy do

Nintendo ze swoim GameBoyem to niemal monopolista na rynku konsol przenośnych. Ale konkurencja czuwa. Pierwsza atakuje Nokia z konsolą N-Gage. Czy może zagrozić pozycji lidera? Postanowiliśmy sprawdzić, jak wypada N-Gage w porównaniu z obecnym od kilku miesięcy na rynku GameBoyem Advance SP

OBIE SĄ PIĘKNE

GameBoy SP na pierwszy rzut oka w ogóle nie przypomina konsoli, a raczej elektroniczny organizer biznesmena. Ekranik konsoli umieszczono w otwieranej klapce, takiej jak w laptopie, co nie tylko ładnie wygląda, ale też chroni go przed porysowaniem. Ogólnie prezentuje się bardzo stylowo.

Nokia N-Gage ma znacznie bardziej bojowy wygląd. Kształt obudowy przypomina poprzednią wersję GameBoya Advance. Przyciski sterujące zostały umieszczone po bokach ekraniku, a nie pod nim. Ciekawostką jest pionowo zorientowany wyświetlacz, do którego jednak daje się przyzwyczaić bez żadnych problemów. Jeśli lubimy grać w ciemnościach, ucieszy nas innowacja w postaci przycisków podświetlanych różnymi kolorami.

NOKIA: PRAWDZIWE 3D

Ekranik N-Gage'a ma niższą rozdzielczość i jest mniejszy niż ten w GameBoyu, ale wyświetlana na nim grafika wygląda ładnie ze względu na mniejszy rozmiar pikseli. Jednak podstawową przewagą konsoli Nokii jest możliwość sprzętowego generowania grafiki trójwymiarowej. Gry takie jak Tomb Raider, Tony Hawk's Pro Skater czy Pandemonium pokazują prawdziwe możliwości konsoli. Wyglądają niewiele gorzej niż ich odpowiedniki na PS one! Na GameBoya istnieją wprawdzie gry z grafiką trójwymiarową (na przykład V-Rally 3, LEGO Drome Racers), jednak jest ona tworzona programowo. Przez to działa wolniej i wygląda gorzej niż na Nokii.

DŹWIĘK: SP WYGRYWA

W kategorii dźwięku lepiej wypada sprzęt firmowany przez Nintendo. Różnica jest słyszalna zwłaszcza podczas korzystania ze słuchawek, które jednak do GameBoya SP podłączamy dopiero po dokupieniu specjalnej przejściówki za około 30 złotych. W wypadku N-Gage'a przez słuchawki słyszymy znacznie więcej szumów niż podczas korzystania z zewnętrznego głośniczka.

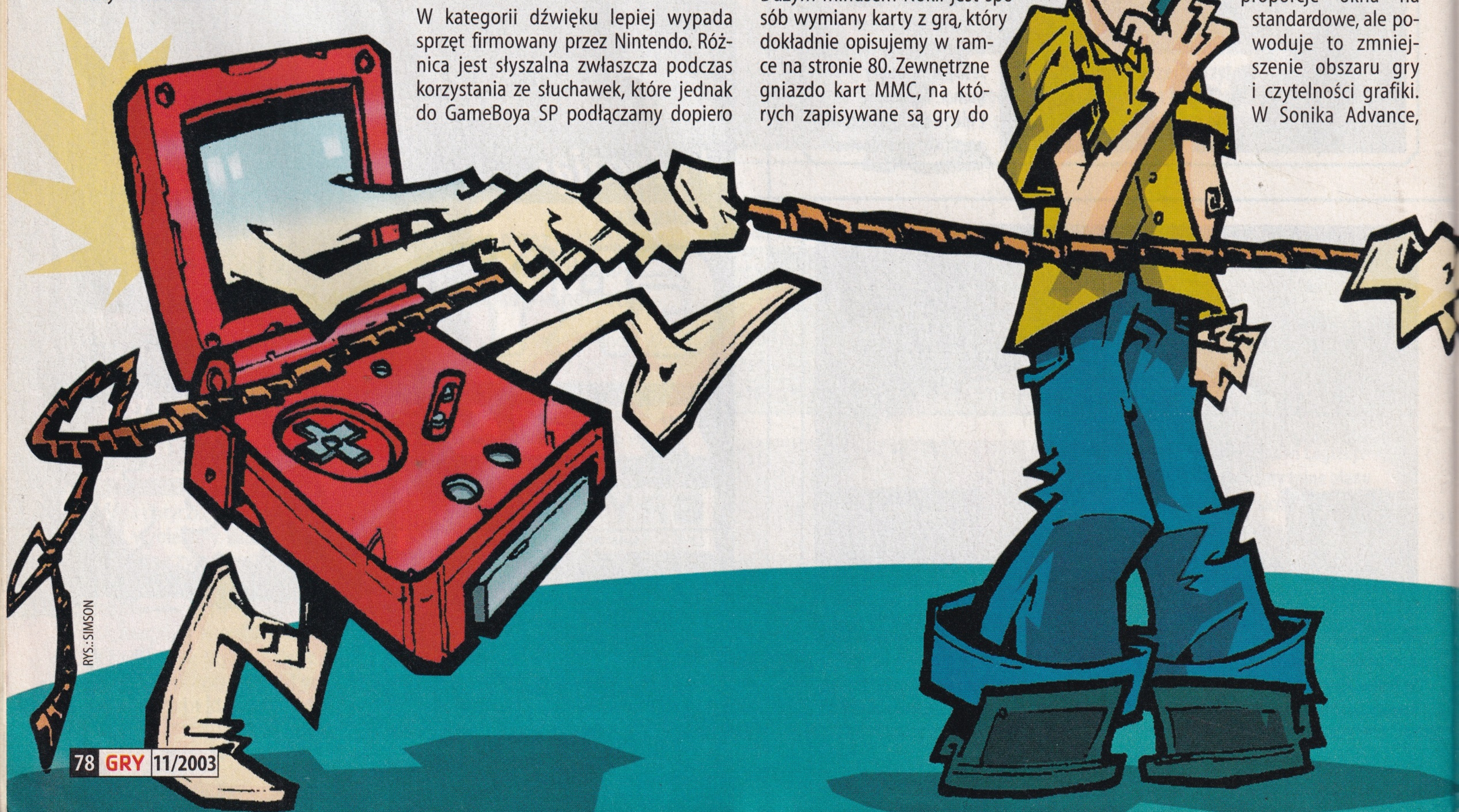
W Nokii doskwiera brak pokrętła regulacji głośności. Regulacja siły głosu odbywa się przez opcje gry. Czasami jest ona trzypoziomowa, ale bardzo często jedyną możliwością jest wyłączenie głosu w ogóle. W GameBoyu do regulacji siły głosu zastosowano dość wygodny suwak, który sprawdza się znacznie lepiej niż programowy potencjometr Nokii.

JAK SIĘ NA TYM GRA

Obydwie konsole są dobrze zaprojektowane pod względem ergonomii. Wszystkie przyciski znajdują się tam, gdzie powinny i gdzie odruchowo szukamy ich palcami. N-Gage ma ich zdecydowanie więcej i są one położone znacznie bliżej siebie. Z tego powodu osoby o dużych dłoniach mają pewne problemy z grami, które wymagają korzystania z większej liczby przycisków niż standardowe dwa. Dużym minusem Nokii jest sposób wymiany karty z grą, który dokładnie opisujemy w ramce na stronie 80. Zewnętrzne gniazdo kart MMC, na których zapisywane są gry do N-Gage'a, byłoby o wiele wygodniejsze. Nie wiadomo, dlaczego Nokia nie zdecydowała się na takie rozwiązanie. Co gorsza, równie wiele kłopotów sprawia odsłuchiwanie muzyki w formacie MP3, ponieważ karty, na które ją nagrywamy, wkładamy w to samo gniazdo, do którego ładujemy też gry. Obsługa GameBoya jest w tym względzie o niebo łatwiejsza. Po prostu go wyłączamy, wymieniamy kartridż z grą w zewnętrznym gnieździe i włączamy.

N-Gage pokazuje lwi pazur w grach z grafiką trójwymiarową. Tomb Raider, Tony Hawk's Pro Skater, Pandemonium, MotoGP – wszystkie wyglądają przepięknie i zachwycają płynną animacją. Niestety pionowy ekranik czasami mocno zawęża pole widzenia. O ile nie przeszkadza to w grach takich jak MotoGP czy Tony Hawk's Pro Skater, to w platformówkach takich jak Sonic N już tak.

Ta gra polega na bardzo szybkim przemieszczaniu się w prawą stronę i przeskakiwaniu platform. Niemożność dojrzenia tego, co znajduje się kawałek dalej na planszy, wyjątkowo utrudnia grę. Wprawdzie daje się zmienić proporcje okna na standardowe, ale powoduje to zmniejszenie obszaru gry i czytelności grafiki. W Sonika Advance,



RYS.: SIMSON

dotąd przez Nintendo gadania?

PORÓWNIANIE PARAMETRÓW




Nokia N-Gage	
Szerokość:	133,7 mm
Długość:	69,7 mm
Wysokość:	20,2 mm
Masa:	137 g
Zasilanie:	akumulator Li-Io
Czas pracy:	8 godzin (odtwarzacz MP3), 20 godzin (radio), 3-6 godzin (gry)
Czas ładowania baterii:	1 godzina 35 minut
Rozdzielczość:	176 x 208 punktów
Liczba kolorów:	4096
Rodzaj procesora:	32-bitowy RISC
Typ procesora:	ARM925
Wbudowana pamięć:	3,4 MB
Nośnik gier:	karta MMC (MultiMedia Card)
Pojemność nośnika:	do 128 MB
Cena:	1799 zł

GameBoy Advance SP	
Szerokość:	84,6 mm
Długość (zamknięty):	72 mm
Wysokość:	24,3 mm
Masa:	143 g
Zasilanie:	akumulator Li-Io
Czas pracy:	10 godzin (podświetlanie włączone), 18 godzin (bez podświetlania)
Czas ładowania baterii:	3 godziny
Rozdzielczość:	240 x 160 punktów
Liczba kolorów:	32 768
Rodzaj procesora:	32-bitowy RISC
Typ procesora:	ARM7
Wbudowana pamięć:	288 kB
Nośnik gier:	kartridż
Pojemność nośnika:	do 32 MB
Cena:	649 zł

który jest gameboyowym odpowiednikiem Sonika N z Nokii, gra się zdecydowanie przyjemniej i wygodniej.

Na obie konsole trafiło znacznie więcej gier z identycznymi bądź podobnymi tytułami, zabawa jednak jest niekiedy diametralnie różna, raz na korzyść jednej, a raz drugiej konsolki. Szersze porównanie podobnych gier prezentujemy na tej stronie w tabelce Te same gry, nie ta sama zabawa.

Dużym atutem N-Gage'a jest tryb dla wielu graczy. Włączono go do większości gier dostępnych w chwili premiery konsoli. W odróżnieniu od Advance'a konsolka Nokii nie potrzebuje kabli do gry wieloosobowej. Używa do tego wbudowanego modułu Bluetooth służącego do łączności bezprzewodowej, co jest rozwiązaniem o wiele wygodniejszym. Dzięki temu gracze swobodnie poruszają się po pomieszczeniu



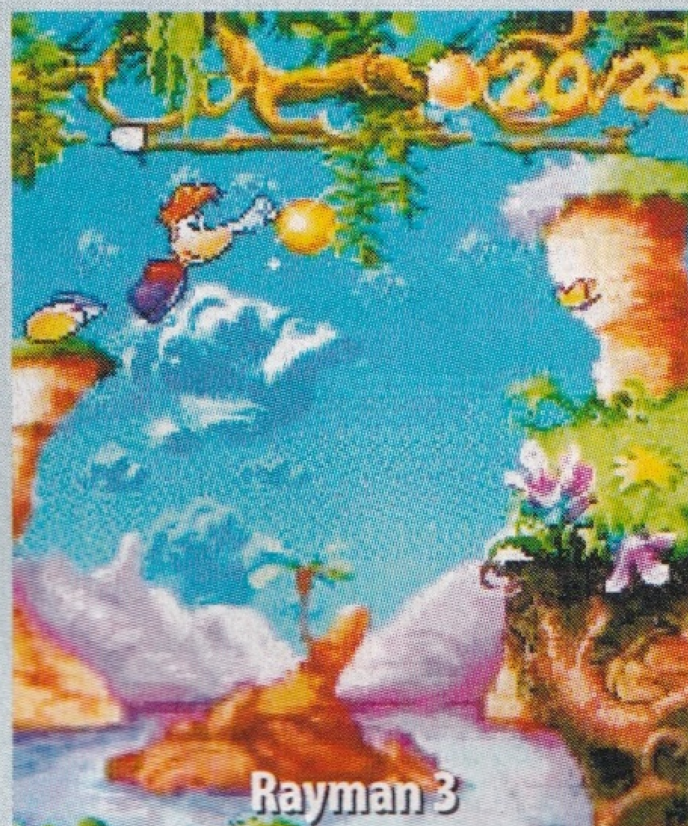
TE SAME GRY, NIE TA SAMA ZABAWA

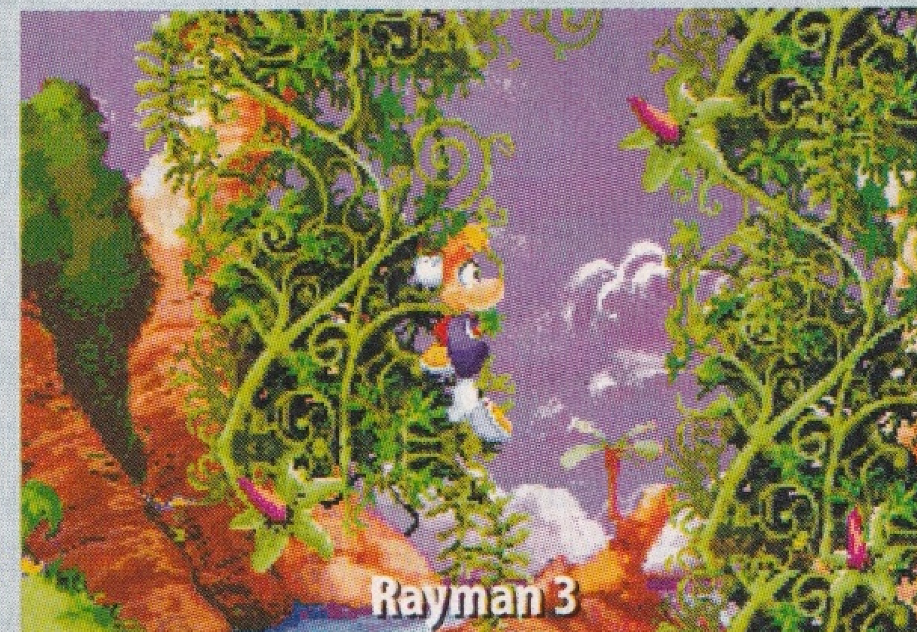
Nokia N-Gage | **GameBoy Advance SP**


Moto GP


Moto GP

Gra w wersji na GBA przypomina stare automaty. To zręcznościówka z prostą grafiką. Na N-Gage'u grafika jest trójwymiarowa i płynnie animowana.


Rayman 3


Rayman 3

Gra równie dobrze wygląda na obu konsolkach. Jednak pionowy ekran Nokii utrudnia zabawę. Szkoda, że w tej wersji nie ma trzeciego wymiaru.


Sonic N


Sonic Advance

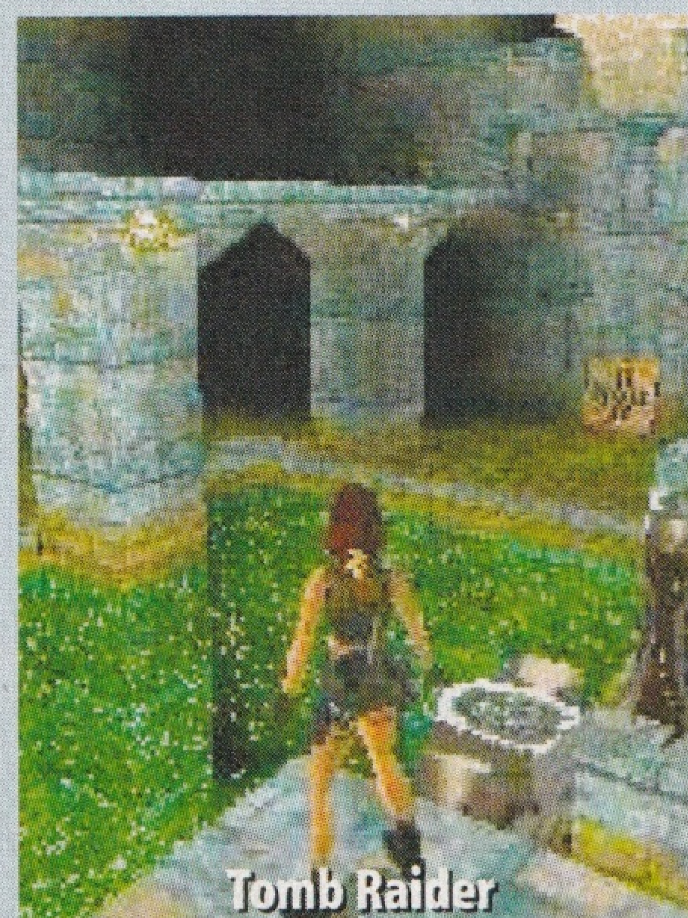
Lepsza jest wersja na GBA. Ekran ma dobre proporcje, więcej widać. Jest też dodatkowy tryb, w którym zajmujemy się stworkiem Chao.

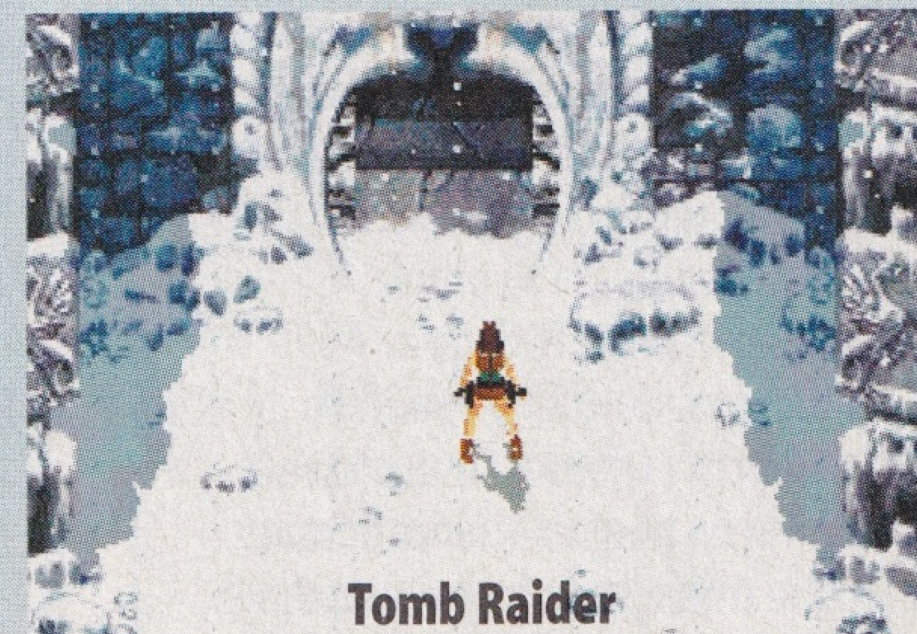

Tony Hawk's Pro Skater



Tony Hawk's Pro Skater 4

Na GBA są trójwymiarowe postacie na płaskich planszach. Gra na N-Gage'a zachwyca grafiką 3D. Gra się prawie jak na pececie czy dużej konsoli!


Tomb Raider


Tomb Raider

Ta gra pokazuje moc N-Gage'a. To pierwsza część serii – wygląda dokładnie tak jak wersja na PC czy PlayStation! Wersja na GBA to prosta zręcznościówka z grafiką 2D i wypada blado.



Do grania czy do gadania?

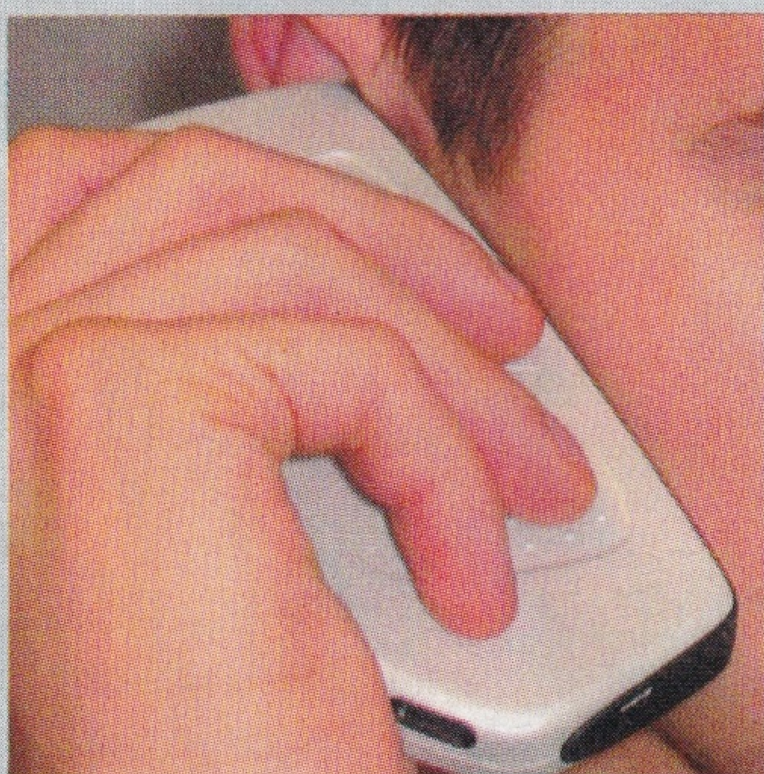
➔ i nie siedzą ciągle naprzeciw siebie. W przyszłości mają też ukazać się gry, w których będziemy mieli możliwość rozgrywki przez sieć GSM.

EXTRADODATKI

GameBoy SP to tylko konsolka do gier i nie ma żadnych dodatkowych możliwości. Wprawdzie można dokupić moduł radia, odtwarzacz plików MP3 i filmów, a nawet tuner telewizyjny, ale wiąże się to z wysokimi kosztami. Na dodatek większość z tych cudeniek nie jest autoryzowana przez Nintendo, więc mogą występować problemy z ich sprawnym używaniem.

N-Gage jest urządzeniem o wiele bardziej uniwersalnym. To w pełni funkcjonalny telefon komórkowy z wbudowanym radiem i odtwarzaczem plików MP3. Oprócz tego oprogramowanie zawiera między innymi prosty organizer z kalendarzem, książkę adresową, kalkulator i zegar z budzikiem. Obsługuje też technologię Java, co pozwala uruchamiać na niej proste programy i gry napisane w tym języku.

GADKA BOKIEM



Nokia N-Gage to nie tylko konsola do gier, ale też telefon komórkowy. Niestety przez ułożenie przycisków dostosowane do gier korzystanie z niego jest niezbyt wygodne. Nietypowo rozwiązano problem rozmawiania przez N-Gage'a. Aby pogadać, przystawiamy aparat do ucha... boczną ścianką! Umieszczenie słuchawki na bocznej ściance aparatu znacznie zmniejszyło jej powierzchnię, ale z drugiej strony słuchawka nie zakrywa ucha całkowicie i ledwo przez nią słyszymy. Znacznie wygodniej rozmawia się przez dołączony do każdego N-Gage'a zestaw słuchawkowy.

KONKURENCJA NIE ŚPI

Nintendo GameBoy Advance SP i Nokia N-Gage to nie jedyne konsole przenośne, o których warto pomyśleć, gdy zastanawiamy się nad kupnem tego rodzaju urządzenia.

Parę miesięcy temu firma Sony zapowiedziała, że zamierza wprowadzić do sprzedaży konsolkę o nazwie PlayStation Portable. Urządzenie to ma mieć 4,5-calowy ekran o sporej rozdzielczości 480 na 272 punkty. Podstawowym nośnikiem danych będzie niewielka, sześciocentymetrowa płytka, nazwana przez Sony UMD (Universal Media Disc). UMD ma mieścić aż 1,6 gigabajta danych! Przygotowywane gry mają mieć trójwymiarową grafikę o znacznie wyższej jakości niż to, co znamy z pierwszej generacji konsol PlayStation. Dodatkowym atutem PSP ma być dźwięk przestrzenny w formacie 7.1, podobno porównywalny z tym, który uzyskujemy na zestawach kina domowego.

Konsola PlayStation Portable, podobnie jak Nokia N-Gage, będzie miała szersze zastosowanie niż tylko gry wideo. Dzięki wbudowanemu gniazdu kart Memory Stick odsłuchamy ulubione pliki MP3, zaś na pojedynczej płycie UMD zmieszczą się aż cztery godziny filmu o jakości porównywalnej z filmami na DVD. Do PSP w dowolnym momencie podłączymy peceta przez port USB 2.0, co umożliwi szybką i nadzwyczaj wygodną wymianę danych.

Jeśli będziemy chcieli zagrać z przyjaciółmi, będzie to możliwe dzięki wbudowanemu portowi podczerwieni. W ten sposób w kilka osób stworzymy sieć bezprzewodową. Sony planuje też wyprodukowanie dodatkowych modułów kamery cyfrowej i telefonu komórkowego. Dzięki tym dodatkom PlayStation Portable może się okazać bardzo groźną konkurencją dla Nokii N-Gage, która spełnia podobne funkcje. Co ciekawe, według nieoficjalnych zapowiedzi, PlayStation Portable ma kosztować niewiele więcej niż GameBoy Advance, starszy brat GameBoya SP! Na potwierdzenie tych rewelacji przyjdzie nam jednak czekać aż do końca 2004 roku, na kiedy to Sony planuje premierę swojego urządzenia. Pierwszy pokaz PSP zaplanowano na przyszłoroczną wystawę E3, które odbędą się w maju w Los Angeles.

Kolejna nowa konsola, która może wstrząsnąć rynkiem, to Zodiac firmy Tapwave. Jest to urządzenie oparte na systemie operacyjnym PalmOS znanym z przenośnych komputerków firmy Palm. Podobnie jak N-Gage i PSP jest to urządzenie wielofunkcyjne, łączące cechy przenośnej konsoli i podręcznego komputerka. Zodiac ma wszystkie podstawowe programy systemu PalmOS: na przykład organizer, książkę telefoniczną, notatnik. Dodatkowe możliwości to odtwarzanie plików MP3 i klipów filmowych, a także przeglądanie zdjęć. Ekranik może wyświetlać grafikę w rozdzielczości 480 na 320 punktów. Procesor graficzny przypomina możliwościami ten z GameBoya i pozostaje w tyle za N-Gage'em i PSP. Gra w kilka osób jest obsługiwana podobnie jak w Nokii, za pomocą modułu Bluetooth.

CO DLA KOGO

GameBoy SP to właściwie zabawka, urządzenie stworzone wyłącznie do grania. Na jego korzyść przemawia prostota obsługi i liczba dostępnych gier. Jest też o wiele tańszy niż konsola Nokii. N-Gage jest konsolą i telefonem komórkowym w jednym. Na razie nie ma na nią zbyt wielu gier, ale te, które już się pojawiły, robią duże wrażenie. Możliwość generowania grafiki 3D stawia ją o szczebel wyżej na drabinie technologicznej. Do jej wad należą natomiast utrudniona obsługa i astronomiczna cena. Decydując się na wybór jednego z tych dwóch urządzeń, musimy odpowiedzieć sobie na pytanie, czy wystarczy nam zwykła, prosta zabawka czy też potrzebny nam kieszonkowy kombajn do wszystkiego. ■

PLUSY I MINUSY



Nokia N-Gage

- ⊕ trójwymiarowa grafika w grach
- ⊕ dobry wyświetlacz
- ⊕ wbudowane dodatki (telefon, radio, odtwarzacz MP3)
- ⊕ bezprzewodowa rozgrywka dla wielu graczy
- ⊕ obsługa programów Java
- ⊖ bardzo niewygodny sposób wymiany kart z grami
- ⊖ kiepska jakość dźwięku
- ⊖ brak pokrętła regulacji głośności
- ⊖ bardzo wysoka cena
- ⊖ konieczność posiadania karty SIM

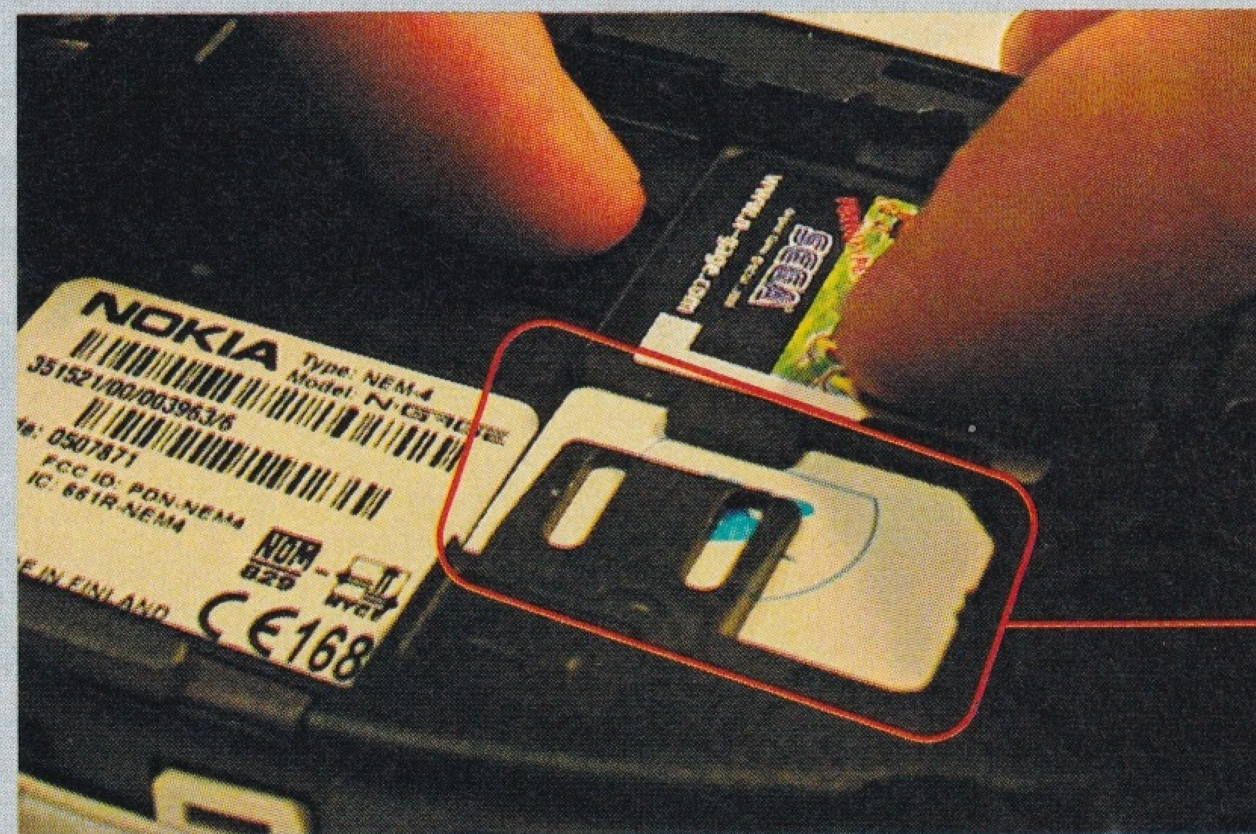


GameBoy Advance SP

- ⊕ dobry wyświetlacz
- ⊕ olbrzymia liczba gier
- ⊕ łatwa obsługa
- ⊕ ekran chroniony przed porysowaniem przez klapkę
- ⊕ stylowy wygląd
- ⊖ brak sprzętowo generowanej grafiki 3D
- ⊖ konieczność dokupienia przejściówki do słuchawek
- ⊖ brak jakichkolwiek dodatkowych funkcji
- ⊖ brak możliwości wymiany akumulatorków
- ⊖ zbyt płaski kontroler (krzyżak)

WYMIANA KARTY Z GRĄ W NOKII N-GAGE TO TRUDNE ZADANIE





Największą wadą Nokii N-Gage jest kłopotliwa wymiana gier. Aby zmienić kartę z grą albo włożyć kartę pamięci z plikami MP3, musimy rozłożyć aparat. Zdejmujemy tylną część obudowy i wyjmujemy baterię. Teraz palcem przytrzymujemy zatrzask i wysuwamy kartę. Dopiero teraz wsuwamy nową kartę i zamykamy konsolkę. Karta SIM musi być zainstalowana w telefonie. Bez niej konsolka nie uruchamia się. Nie można mieć N-Gage'a tylko do grania, a drugiego telefonu do rozmów!



W TRON-ie 2.0 cała akcja toczy się we wnętrzu komputera. Ciekawe, jaką ma kartę graficzną

Komputer dla gracza

Już niedługo zobaczymy w grach niespotykane wcześniej efekty specjalne uzyskiwane dzięki nowym funkcjom pakietu DirectX w wersji 9. Warto o tym pamiętać przy wyborze karty graficznej do naszego peceta

Karty graficzne nie służą już tylko do wyświetlania obrazu na ekranie monitora. To potężne komputery wyspecjalizowane w obliczeniach grafiki trójwymiarowej. Często płacimy za nie więcej niż za procesor.

Z punktu widzenia gracza właściwa karta graficzna służąca do sterowania monitorem jest jedynie darmowym dodatkiem do procesora graficznego, zwanego dawniej akceleratorem. To od jego jakości zależą doznania wzrokowe, bo to akcelerator wykonuje obliczenia związane z efektami specjalnymi. Jeżeli jakiś efekt nie jest obsługiwany sprzętowo, musi go policzyć program gry, co bardzo źle wpływa na liczbę wyświetlanych klatek animacji. Gdyby nie akceleratory, wciąż gralibyśmy w rozdzielczości nie przekraczającej 640 na 480 punktów, zaś o takich efektach jak dynamiczne cienie moglibyśmy tylko marzyć.

Pod koniec roku zaczną ukazywać się gry wykorzystujące efekty obsługiwane przez pakiet DirectX 9. Popularne karty graficzne, w tym seria GeForce4, nie wspierają tych efektów sprzętowo i nowe gry będą na nich działały źle. Dlatego decydując się na zakup nowej karty graficznej, wybieramy taką, która obsługuje DirectX 9. Warunek ten spełniają Radeony 9600 Pro i 9700 Pro proponowane w zestawach doskonałym i optymalnym.

WYBIERAMY GRĘ NA NASZ KOMPUTER

	Zestaw doskonały	Zestaw optymalny	Zestaw ekonomiczny
Płynnie działają	Grand Theft Auto: Vice City (GRY 10/2003) Ghost Master (GRY 9/2003) Rayman 3 (GRY 6/2003) Unreal II (GRY 4/2003)	Mafia (GRY 1/2003) Medieval: Total War (GRY 11/2002) Downtown Run (GRY 9/2003) Cold Zero (GRY 10/2003) Rise of Nations (GRY 8/2003) Freelancer (GRY 6/2003)	Silent Hill 2 (GRY 5/2003) Warcraft III: The Frozen Throne (GRY 10/2003) Grom (GRY 9/2003) Post Mortem (GRY 9/2003)
Obraz skacze	Brak	Uruchomione w najwyższej rozdzielczości: Grand Theft Auto Vice City (GRY 10/2003) The Elder Scrolls III: Morrowind (GRY 1/2003)	Grand Theft Auto: Vice City (GRY 10/2003) Colin McRae Rally 3 (GRY 8/2003) Enter the Matrix (GRY 7/2003)
Niegrywalne	Brak	Brak	Poniższe gry działają tylko po zmniejszeniu liczby detali Command & Conquer Generals (GRY 4/2003) Gothic II (GRY 6/2003) Chrome (GRY 8/2003)

W nawiasach informujemy, w którym numerze GIER opublikowaliśmy test danej gry

SKŁADNIKI ZESTAWÓW

Składnik	cena w złotych
PROCESOR	
Pentium 4 HT 2,8 GHz FSB 800	1400
Athlon XP 2400+ (2,0 GHz)	420
AMD Athlon 2000+ (1,67 GHz)	290
PŁYTA GŁÓWNA	
gniazdo SOCKET 478, AGPx8, DDR400	520
gniazdo SOCKET A, AGPx8, DDR333	290
gniazdo SOCKET A, AGPx8, DDR333	290
PAMIĘĆ RAM	
DDR 1024 MB/400	820
DDR 512 MB/333	390
DDR 256 MB/333	210
DYSK TWARDY	
120 GB, 7200 obrotów	530
80 GB, 7200 obrotów	400
40 GB, 7200 obrotów	310
KARTA GRAFICZNA	
Radeon 9700 Pro, 128 MB	1400
Radeon 9600 Pro, 128 MB	690
z układem GeForce4 Titanium 4200, 64 MB	330
KARTA DŹWIĘKOWA	
Sound Blaster Audigy2 Player OEM, gniazdo PCI	360
zintegrowana z płytą główną	0
zintegrowana z płytą główną	0
MONITOR	
19-calowy	1350
17-calowy	800
17-calowy tani	550
MODEM	
wewnętrzny 56 kb/s PCI wysokiej jakości	110
wewnętrzny 56 kb/s PCI	60
brak	0
GŁOŚNIKI	
zestaw 5.1	330
zestaw z głośnikiem niskotonowym	180
zwykłe	70
NAPĘD CD/DVD	
DVD ROM 16x/48x	180
CD ROM 52x	80
CD ROM 52x	80
MYSZ	
PS/2 optyczna z pokrętłem, wysokiej jakości	230
PS/2 z pokrętłem	50
PS/2 zwykła	20
OBUDOWA	
ATX midi tower, wyciszona	300
ATX midi tower	110
ATX midi tower	110
STAŁE ELEMENTY	
klawiatura Windows PS/2	20
stacja dyskietek 3,5 cala	40
wentylator, typ odpowiedni do procesora	50
Windows XP PL Home OEM	450

CENA ZESTAWU	
doskonały	8090
optymalny	4030
ekonomiczny	2820

DODATKI SPECJALNE (ich cenę doliczamy do ceny zestawu)	
prosty dżojstik lub pad	35
pad z efektem wstrząsów	120
dobry dżojstik z efektem wstrząsów	150
kierownica	150
kierownica z pedałami i dźwignią biegów	300
karta sieciowa	50
koncentrator USB, 8 portów	65

Zamów roczną prenumeratę GIER

Wartość 15 złotych

Wymarzona kolekcja

Komputer ŚWIAT GRY

a w prezencie dostaniesz ten segregator na 12 płyt CD i 15 procent zniżki (oszczędzasz 13,60 złotych!)

Wystarczy tylko:

1. Wypełnić zamieszczony poniżej formularz
2. Przesłać go pocztą pod adresem
   Axel Springer Polska Sp. z o. o.
   Dział prenumeraty
   02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181
   lub faksem pod numer (0 prefiks 22) 608 40 07
3. Za pomocą nadesłanego przez nas blankietu dokonać opłaty na poczcie lub w banku

Prenumeratę możesz zamówić od dowolnego numeru na:

- **kwartał** (trzy numery) – **23,70 złotych**
- **pół roku** (sześć numerów) – **47,40 złotych**
- **rok** (12 numerów i segregator) – **80,00 złotych (15% zniżki!)**

Prenumeratę GIER i egzemplarze archiwalne można też zamawiać:

telefonicznie: (0 prefiks 22) 608 40 02 lub 0801 120 003

e-mailem: prenumerata@axelspringer.com.pl

Komputer GRY

Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający. W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, zaś w wypadku egzemplarzy archiwalnych – zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru (w wypadku prenumeraty rocznej – pod warunkiem odesłania segregatora). Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ

IMIĘ I NAZWISKO LUB NAZWA FIRMY

KOD POCZTOWY

MIASTO

ULICA

NUMER DOMU

NUMER MIESZKANIA

NUMER KIERUNKOWY

TELEFON

FAKS

ZAMAWIAM PRENUMERATĘ OD

MIESIĄC

ROK

DO

MIESIĄC

ROK

LICZBA EGZEMPLARZY KAŻDEGO NUMERU

Zgadzam się na umieszczenie moich danych osobowych w bazie danych Axel Springer Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Alejach Jerozolimskich 181, 02-222 Warszawa oraz na ich wykorzystanie w celach marketingowych i promocyjnych. Axel Springer Polska Sp. z o.o. informuje, iż przysługuje Państwu prawo do wglądu i poprawiania zgromadzonych danych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Dz.U. nr 133 poz. 883 z 1997 r.

CZYTELNY PODPIS

DODATKOWY SEGREGATOR

Jeżeli chcesz zamówić wyłącznie segregator lub dodatkowy segregator do swojej prenumeraty, wypełnij pole poniżej

ZAMAWIAM DODATKOWY SEGREGATOR W LICZBIE SZTUK

WYPEŁNIAJĄ TYLKO FIRMY

IMIĘ I NAZWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

STANOWISKO ODBIORCY PRENUMERATY

NIP

Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT i upoważniam wydawnictwo Axel Springer Polska Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez mojego podpisu

PIECZĄTKA I CZYTELNY PODPIS



Najlepsze gry, najniższe ceny

Na tych stronach podajemy wszystko, co warto wiedzieć, gdy chcemy tanio kupić dobrą grę. Informujemy też o ciekawych stronach WWW, wskazujemy najlepsze sklepy wysyłkowe, sieci supermarketów oraz innych zwycięzców testów GIER

W tabelach na sąsiedniej stronie **GRY** przedstawiają atrakcyjne oferty sprzedaży dobrych gier komputerowych. W każdym gatunku wybieramy pięć pozycji, które w ciągu ostatnich dwóch lat uzyskały u nas najwyższe oceny, a następnie znajdujemy dla nich najkorzystniejsze oferty. Przedstawiamy też zestawienie najniższych cen wybranych gier zręcznościowych.

We wrześniu pojawiły się w sklepach dwie nowe serie. Jedna to Premierowe Tanie Granie Cenegi Poland, czyli nowe gry w cenie 59,90 zł. CD Projekt natomiast wystartował z Nową eXtra Klasyką, w której stare przeboje kosztują 19,90. Nie różni się ona od eXtra Klasyki.

W tym miesiącu do czołówki przebojem wdziera się Star Wars: Jedi Academy, zajmując trzecie miejsce wśród gier zręcznościowych. Niestety płacimy za nią co najmniej 144 złote (plus 10 zł za wysyłkę). Znakomity, a przy tym bardzo oryginalny TRON 2.0 jest tańszy – najniższa znaleziona przez **GRY** cena to 84 złote. Niestety brak wersji polskiej i wysokie wymagania sprzętowe zamknęły mu drogę do najlepszej piątki.

Wśród pozostałych przebojów bardzo potaniał Fallout: Tactics. Jeszcze miesiąc temu płaciliśmy za niego 50 złotych, a dziś – już tylko 19. Sprzedawcy szybko zareagowali na wprowadzenie tego tytułu do serii Nowa eXtra Klasyka.

ZWYCIĘZCY TESTÓW GIER

Przedmiot testu	zwycięzca	ocena	w numerze
Pomoc techniczna wydawców	MarkSoft	4,42	6/2002
Powieści na motywach gier	Warcraft: Dzień smoka	5,00	9/2002
Sklepy wysyłkowe	Merlin	4,72	11/2002
Strony WWW wydawców	CD Projekt	5,30	5/2003
Supermarkety z grami	Media Markt	5,28	10/2002
Telefony komórkowe do gier	Nokia 3410	6,00	10/2003

CIEKAWE STRONY WWW

DOSBox
http://dosbox.sourceforge.net/
Windows XP nie jest w pełni zgodny z niektórymi wcześniejszymi systemami Microsoftu, przez co nie działa w nim wiele starych gier. DOSBox to emulator peceta z systemem DOS, który częściowo rozwiązuje ten problem. Za jego pomocą bez trudu uruchomimy wiele dawnych hitów, na przykład słynną strategię Dune 2

Homeworld 2
http://homeworld2.sierra.com
Anglojęzyczna strona znakomicie zapowiadającej się gry strategicznej, której akcja toczy się w kosmosie. Znajdziemy tu takie materiały jak demo, ciekawy film reklamowy, a także specjalną wtyczkę umożliwiającą obejrzenie w trzech wymiarach niektórych pojazdów występujących w grze

Combat Mission Polish HQ (PL)
http://cmhq.gry-online.pl
Strona wielbicieli dwuczęściowej serii znakomitych strategii Combat Mission. Gra wyjątkowo wiernie odtwarza rzeczywistość pola walki, dzięki czemu skupiło się wokół niej szerokie grono pasjonatów. Na stronie umieszczono między innymi zestaw tekstów – od poradników dla początkujących po wyczerpujące artykuły o drugiej wojnie

Gamehippo
http://www.gamehippo.com
Serwis internetowy rozpowszechniający gry freeware, to znaczy takie, które ich autorzy udostępniają za darmo. Wśród zamieszczonych gier znajdują się zarówno całkiem interesujące produkcje amatorskie jak i wielkie komercyjne hity sprzed lat, na przykład pierwsza część serii Grand Theft Auto, czy przygodówka Beneath a Steel Sky

ATRAKCYJNE PROMOCJE

Play
http://www.play.com.pl
PLAY.com.pl wręcza prezenty osobom składającym zamówienia w swoim sklepie. To cztery gry komputerowe: Broken Sword 2, Car Tycoon, Railroad Tycoon 2 i Shadow Company. Otrzymują je osoby, które złożą na stronie zamówienie na dowolną sumę. Promocja trwa do wyczerpania nakładu

Planeta Gier
http://www.planetagier.com.pl
Planeta Gier wyprzedaje trójwymiarową strzelaninę Unreal II Awakening po znacznie obniżonej cenie: 59,99. Nieuczciwym chwytem marketingowym jest natomiast reklamowanie gry jako przecenionej ze 199,99 złotych – w żadnym momencie sprzedaży nie kosztowała ona aż tak drogo

Worms 3D (PC CD) Zamów przed premierą otrzymasz kolorową podkładkę pod myszkę GRATIS!!! cena: 98.90,-
Worms to seria gier, która podbiła cały świat rozrywki komputerowej. Od czasu premiery pierwszej części jej sprzedaż sięgnęła ponad 8 milionów egzemplarzy. Głównym powodem sukcesu gry jest przede wszystkim prosta, lecz niezwykle wciągająca rozgrywka oraz niepowtarzalny humor. Teraz ten doskonale sprawdzony pomysł został przeniesiony do całkowicie trójwymiarowego świata. W ten sposób gra zyskuj nie tylko na oprawie graficznej, lecz również dzięki nowym

Tomsoft
http://www.tomsoft.pl
W Tomsofcie czekają trzy promocje. Zamawiając przed premierą taktyczną grą Worms 3D za 98,90, otrzymujemy w prezencie podkładkę pod mysz. Kupując aparat cyfrowy MT-414 Hypnos za 749 złotych otrzymujemy myszkę optyczną. Ostatnią promocją objęte są Etherlords: Władcy Eteru i Evil Islands. Za obie gry w wersji polskiej płacimy zaledwie 19,90

NAJLEPSZE GRY W NAJNIŻSZYCH CENACH

Miejsce w zestawieniu i tytuł gry	Ocena jakości	Test w numerze	Polski wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Cena/jakość[1]	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[2]	Witryna
Gry fabularne										
The Elder Scrolls III: Morrowind (PL)	5,08	1/2003	CD Projekt	99,90	84,00	16,54	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Icewind Dale II (PL)	5,06	11/2002	CD Projekt	99,90	84,00	16,60	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Evil Islands (PL)	4,98	8/2001	Lemon Interactive	29,90	12,00	**2,41**	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Sea Dogs: Piraci (PL)	4,89	8/2002	CD Projekt	49,90	40,00	8,18	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Arcanum (PL)	4,86	11/2001	Play it!	99,90	59,00	12,14	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Gry przygodowe										
Silent Hill 2	5,19	5/2003	CD Projekt	159,90	135,00	26,01	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Syberia (PL)	5,00	2/2003	Cenega Poland	79,90	66,00	13,20	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Na kłopoty Pantera (PL)	4,98	6/2001	CD Projekt	69,90	59,00	11,85	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
The Watchmaker: Zegarmistrz (PL)	4,92	12/2001	Manta	79,90	10,00	**2,03**	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Głupki z kosmosu (PL)	4,91	7/2001	LEM	29,90	26,99	5,50	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
Gry strategiczne										
Fallout Tactics (PL)	5,75	7/2001	CD Projekt	59,90	35,99	6,26	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Original War (PL)	5,66	11/2001	CD Projekt	9,99	brak	**3,36**	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
The Settlers IV[3] (PL)	5,63	4/2001	CD Projekt	69,90	55,99	9,94	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.com.pl
Disciples II: Mroczne proroctwo (PL)	5,48	10/2002	CD Projekt	49,90	39,00	7,12	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Age of Mythology	5,38	5/2003	A.P.N. Promise	169,58	139,00	25,84	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Gry zręcznościowe										
Max Payne (PL)	5,44	10/2001	Play it!	69,99	65,99	12,13	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.com.pl
Aliens versus Predator 2	5,39	1/2002	Play it!	99,00	84,00	15,58	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy	5,31	11/2003	Play	169,00	144,00	27,12	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Mafia (PL)	5,30	1/2003	Play it!	69,90	59,90	11,30	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Operation Flashpoint: Cold War Crisis (PL)	5,30	12/2001	Cenega Poland	59,00	53,00	**10,00**	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Gry symulacyjne i wyścigowe										
Colin McRae Rally 2.0 (PL)	5,53	3/2001	CD Projekt	49,90	39,00	7,05	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
TOCA Race Driver (PL)	5,37	6/2003	CD Projekt	99,90	84,00	15,64	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
MechWarrior 4: Vengeance	5,35	5/2001	A.P.N. Promise	158,60	139,00	25,98	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Silent Hunter II (PL)	5,10	4/2002	Play it!	99,99	62,99	12,35	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Rally Championship Xtreme (PL)	4,88	1/2002	LEM	19,90	19,00	**3,89**	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Gry sportowe										
NBA Live 2001	4,86	5/2001	Cenega Poland	59,00	55,99	**11,52**	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.com.pl
Championship Manager 01/02	4,75	12/2001	Cenega Poland	139,00	109,00	22,95	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
FIFA Football 2003	4,71	1/2003	Cenega Poland	139,90	115,00	24,42	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Tony Hawk's Pro Skater 3	4,55	7/2002	LEM	99,00	brak	24,15	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Championship Manager 4 (PL)	4,42	7/2003	Cenega Poland	139,90	115,00	26,02	Tomsoft	Warszawa	(022) 636 90 24	www.tomsoft.com.pl

NAJNIŻSZE CENY WYBRANYCH GIER ZRĘCZNOŚCIOWYCH

Tytuł gry	Wydawca	Cena wydawcy	Cena atrakcyjna	Sprzedawca	Miejscowość	Telefon[2]	Witryna
Battlefield 1942	Cenega Poland	129,90	109,00	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Bloodrayne	Play it!	99,90	79,90	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Chrome (PL)	Techland	99,00	84,90	Tomsoft	Warszawa	(022) 636 90 24	www.tomsoft.com.pl
Conflict: Desert Storm	LEM	49,00	44,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Delta Force: Helikopter w Ogniu (PL)	Cenega Poland	99,90	84,99	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.pl
Devastation (PL)	LEM	49,00	44,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Downtown Run (PL)	LEM	49,00	44,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 773 25 35	www.wirtus.pl
Grand Theft Auto III	Play it!	69,90	59,00	Tomsoft	Warszawa	(022) 636 90 24	www.tomsoft.com.pl
Grand Theft Auto: Vice City	Cenega Poland	139,90	99,00	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
Hitman 2	Cenega Poland	139,90	109,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 636 90 24	www.wirtus.pl
Iron Storm (PL)	CD Projekt	99,90	59,99	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.pl
James Bond 007: Nightfire	LEM	129,00	95,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
Kurka Wodna 2 (PL)	Topware Poland	19,95	19,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Cenega Poland	129,00	69,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 636 90 24	www.wirtus.pl
Medal of Honor: Allied Assault	Cenega Poland	129,00	109,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
Metal Gear Solid 2	CD Projekt	159,90	124,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com
No One Lives Forever	Cenega Poland	79,00	45,99	Timsoft	Koszalin	(094) 346 11 56	www.timsoft.pl
No One Lives Forever 2	Play it!	79,90	59,90	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Project IGI 2 (PL)	CD Projekt	99,90	79,90	Wirtus.pl	Warszawa	(022) 636 90 24	www.wirtus.pl
Red Faction 2	LEM	49,00	44,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Serious Sam 1&2 (PL)	Play it!	49,90	42,90	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Soldier of Fortune 2	LEM	119,00	101,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Splinter Cell (PL)	Play it!	79,90	69,90	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Star Wars Jedi Knight 2	LEM	169,00	139,00	Sirius.pl	Wadowice	(033) 873 25 59	www.sirius.pl
The Hulk	Play it!	99,90	75,90	MiG pl	Bielsko-Biała	(033) 811 87 29	www.mig.pl
Thief 2	Cenega Poland	29,90	27,00	Play	Warszawa	(022) 832 54 30	www.play.com.pl
Unreal II	CD Projekt	169,90	59,99	Planeta Gier	Warszawa	(022) 673 85 79	www.planetagier.com

PRAKTYCZNE KONTAKTY - ADRESY WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon[2]	Faks[2]	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
A.P.N. Promise	00-108 Warszawa, ul. Zielna 39	(022) 654 90 64	(022) 826 40 15	www.promise.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74 bud. E	(022) 519 69 00	(022) 519 69 51	www.cdprojekt.info	Blizzard, 3DO, Codemasters, Disney Int., Infogrames, JooWooD, Konami, Paradox, Wanadoo
Cenega Poland	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	(022) 868 52 68	(022) 868 52 60	www.cenega.pl	1C, Bohemia, Buka, CDV, Cryo, Eidos, Electronic Arts, Empire, Lego Media, Microids, Monte Cristo, Novalogic, Rage, Russobit-M, Take 2, Titus oraz własne produkty
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	(022) 651 73 24	(022) 651 73 26	www.lem.com.pl	Activision, Arush Ent., LucasArts, id Software, In Utero, SCI, TLC, THQ, Team 17, Ubi Soft
Lemon Interactive	01-355 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 85	(022) 666 19 66	(022) 666 19 77	www.lemon-interactive.pl	Epic Interactive, Fishtank Interactive oraz własne produkty
LK Avalon	35-122 Rzeszów, ul. Kotuli 7	(017) 856 99 12	(017) 856 99 12	www.lkavalon.com	własne produkty
Manta	03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 bud. 4	(022) 332 34 50	(022) 332 34 60	www.manta.com.pl	Midas Games, Arxel Tribe
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	(022) 663 93 90	(022) 663 92 98	www.marksoft.com.pl	Datasun, Pan Vision, SLICOM Multimedia oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, ul. Wyspiańskiego 10	(033) 811 91 80	(033) 812 31 41	www.play-it.pl	Sierra Entertainment, SSI, Ubi Soft
PLAY.com.pl	01-652 Warszawa, ul. Potocka 14 paw. 3	(022) 832 54 30	(022) 833 39 61	www.play.com.pl	IncaGold oraz własne produkty
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	(062) 737 27 46	(062) 737 27 49	www.techland.com.pl	Inner Loop Studios, Emme Interactive oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	(033) 813 03 16	(033) 813 03 04	www.topware.pl	Revistronic, Reality Pump oraz własne produkty

[1] Sposób wyliczenia: cena atrakcyjna/ocena jakości
[2] Podczas wybierania numeru międzymiastowego pomiędzy pomiędzy 0 a kodem miejscowości umieszczamy prefiks
[3] The Settlers IV wraz z dodatkowymi misjami



Redakcja odpowiada

W tej rubryce wyjaśniamy Wasze wątpliwości i rozwiązujemy różne problemy, jakie sprawiają Wam gry i sprzęt. Dla GIER żaden temat nie jest za trudny. Piszcie – czekamy na listy!



Znacznie łatwiej ustalić, dlaczego nie lata prawdziwy helikopter

✉ Powieszona rozrywka

Zainstalowałem gry z waszych płyt: M-Alien Paranoia (GRY 5/2003) oraz Search & Rescue 3 (GRY 8/2003). Niestety w obydwu wypadkach przy końcu ładowania gra się zawiesza. Komputer nie reaguje na żadne polecenia (nawet na kombinację klawiszy [ctrl] [alt] [del]). Muszę go restartować. Podaję konfigurację mojego komputera: procesor Celeron 933, 64 MB RAM, karta graficzna NVIDIA RIVA TNT2, System operacyjny Windows 98.

DJDaro

Skoro nie masz problemów z instalacją gier, płyty nie mają uszkodzeń fizycznych. Zainstaluj najnowsze sterowniki do karty graficznej oraz najnowszą wersję DirectX-a. Jeśli to nie pomoże, zainstaluj gry na innym komputerze. Jeśli się uruchomią, zainstaluj od nowa system.

✉ Niesprawny plik

Po sformatowaniu dysku twardego nie chodzą mi wasze tajne kody i tester konfiguracji. Przedtem wszystko działało. Sprawdzałem też na waszych starszych płytach i błąd jest ten sam. Pojawia się napis „Plik Tipsy.EXE jest połączony z brakującym eksportem OLEAUT32.DLL:VarNot", a potem „H:\cd\tipsy.exe. Urządzenie podłączone do komputera nie działa." Bardzo liczę na waszą pomoc w tej sprawie.

J@ro 12

Powodem jest uszkodzenie lub brak pliku oleaout32. dll, który powinien być w folderze C:\Windows\System. Możliwe też, że plik ten jest w niewłaściwej wersji. Lekarstwem jest powtórna instalacja systemu.

✉ Nieprzystający element

Mam problem z dżojstikiem. Podłączyłem go do komputera i chciałem go skonfigurować, lecz nie mogłem, ponieważ pojawił się napis „Dżojstik nie podłączony do komputera". Próbowałem już wszystkiego i nic. Mój komputer to Pentium 120, 32 MB RAM, Cirrus Logic 1 MB, Sound Blaster 16 PRO. W przyszłym miesiącu kupuję sobie nowy komputer i chciałbym, żeby płynnie na nim chodziły takie gry, jak GTA III, Mafia, Hitman 2, Enter the Matrix. Jaką powinien mieć konfigurację?

Dawid

Jeśli dżojstik jest nowy, to Twój komputer jest prawdopodobnie za stary, by go prawidłowo rozpoznać. Sprawdź w ustawieniach karty dźwiękowej, czy złącze Game Port jest aktywne. W instrukcji karty znajdziesz zworkę, która włącza port.

Gry, które wymieniłeś, mają wysokie wymagania sprzętowe. Powinien do nich jednak wystarczyć Athlon XP 2000+, karta graficzna na układzie ATI Radeon 9100, 512 MB RAM i co najmniej 60-gigabajtowy dysk twardy. Resztę elementów dobierz wedle uznania.



Niobe i Ghost wiedzieli, jak zabezpieczyć się przed atakami strażników i piratów

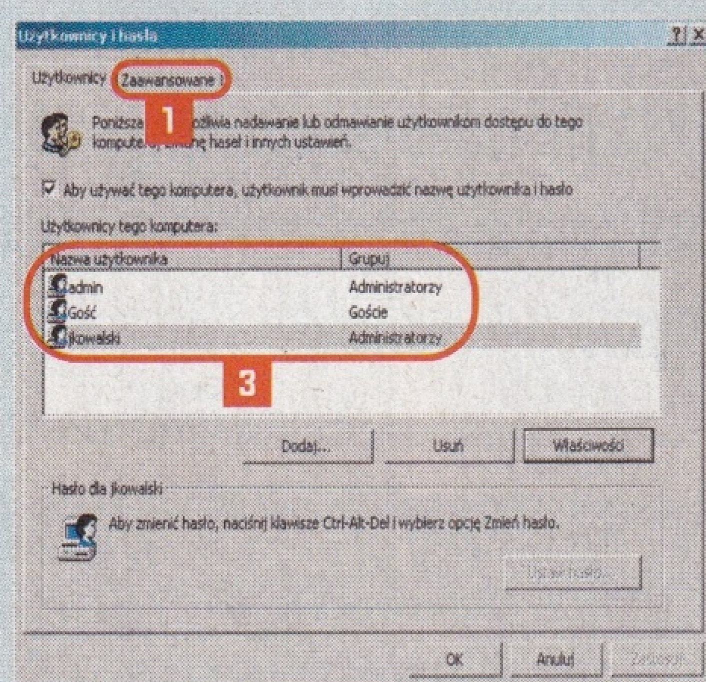
GRUNT TO SPRAWNA ADMINISTRACJA

✉ Za mało praw

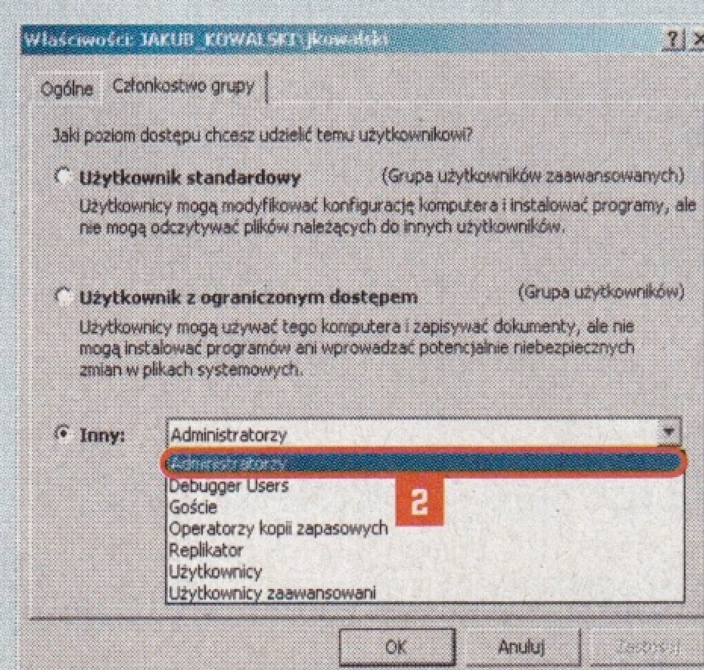
Nie mogę wczytać na mój pulpit tapet zamieszczanych na waszych płytach. Kiedy klikam na obrazki, nic się nie dzieje. Próbuję aktywować tapetę poprzez Właściwości: Ekran, lecz zainstalowana w ten sposób tapeta okazuje się niebieskim tłem. Mój komputer: Athlon 1700 XP, 256 MB RAM, GeForce4 MX-440 64 MB i Windows 2000 Professional.

Komputeromaniak

Najprawdopodobniej kłopot wynika z tego, że Twoje konto nie ma praw administratora. Jako zwykły użytkownik nie możesz modyfikować wyglądu pulpitu. Jeśli chcesz to zrobić, wybierasz z Panelu sterowania okno Użytkownicy i konta, wskazujesz na nim swoje konto i wybierasz jego opcje Zaawansowane [1]. W opcji zarządzania kontami wybierasz funkcję administratora [2] i zatwierdzasz wybór. Od tego momentu zmieniasz wszystko.



Windows 2000 jest systemem profesjonalnym, więc każdy użytkownik [3] ma ściśle określone prawa. Dzięki temu łatwiej utrzymać porządek w ustawieniach



Użytkownicy są podzieleni na grupy i każdej przysługują inne prawa. Najwyżej w hierarchii stoi administrator, który ma pełne uprawnienia i decyduje o prawach innych

✉ Piraci w Matriksie

Mam problem z grę Enter the Matrix. Gdy chcę, żeby doczytać jedną z planet, gra się automatycznie wyłącza. Konfiguracja mojego komputera to procesor Celeron 1700 MHz, 512 MB RAM, GeForce2 MX400, Windows XP Professional i najnowsze sterowniki do gier. Dlaczego nie mogę dokończyć tej gry?

Piotr

Mamy dla Ciebie smutną wiadomość. Taki efekt spotykany jest tylko w pirackich wersjach gry. Jeśli zatem chcesz poznać przygody Niobe i Ghosta oraz zobaczyć uzupełnienie fabuły filmu Matrix: Reaktywacja, już wkrótce nadarzy się znakomita sposobność. CD Projekt po długim namyśle zdecydował się jednak wydać grę w Polsce, w tak zwanej wersji kinowej: przetłumaczone zostaną tylko napisy. Premiera jest planowana na 6 listopada. Na szczęście pogłoski o bardzo wysokiej cenie się nie potwierdziły. Gra będzie wydana na czterech płytach CD i ma kosztować 99,90 złotych.

NASZ ADRES

redakcja
Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181
02-222 Warszawa

nasz telefon:
(0 prefiks 22) 608 43 33
w piątki od 12 do 17
faks: (0 prefiks 22) 608 42 93

e-mail: gry@komputerswiat.pl
www: www.ksgry.pl

Polanie II



Młody Książe Mirko uwolniony przez wiernych przyjaciół z pozawymiarowej pustki powraca aby odzyskać tron.

Jednak jego droga poprowadzi go dalej poprzez zmagania o rękę pięknej Milavy, aż do ostatecznego starcia z potężnym smokiem.

Cechy gry:

- *wciągająca fabuła tocząca się poprzez 4 kampanie*
- *unikalne połączenie przygody i strategii*
- *tworzenie i rozwój bohaterów*
- *proste sterowanie*
- *gra dla gracza w każdym wieku*
- *jedyna na świecie ekonomia oparta na mleku*
- *możliwość gry w sieci i poprzez Internet*
- *wspaniała trójwymiarowa grafika*
- *zielone lasy i mroczne lochy*
- *4 pory roku, cykl dnia i nocy*
- *nastrojowa ścieżka muzyczna*
- *krowy, krowy i jeszcze raz krowy :)*

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

W sprzedaży już 15 września za 79 zł

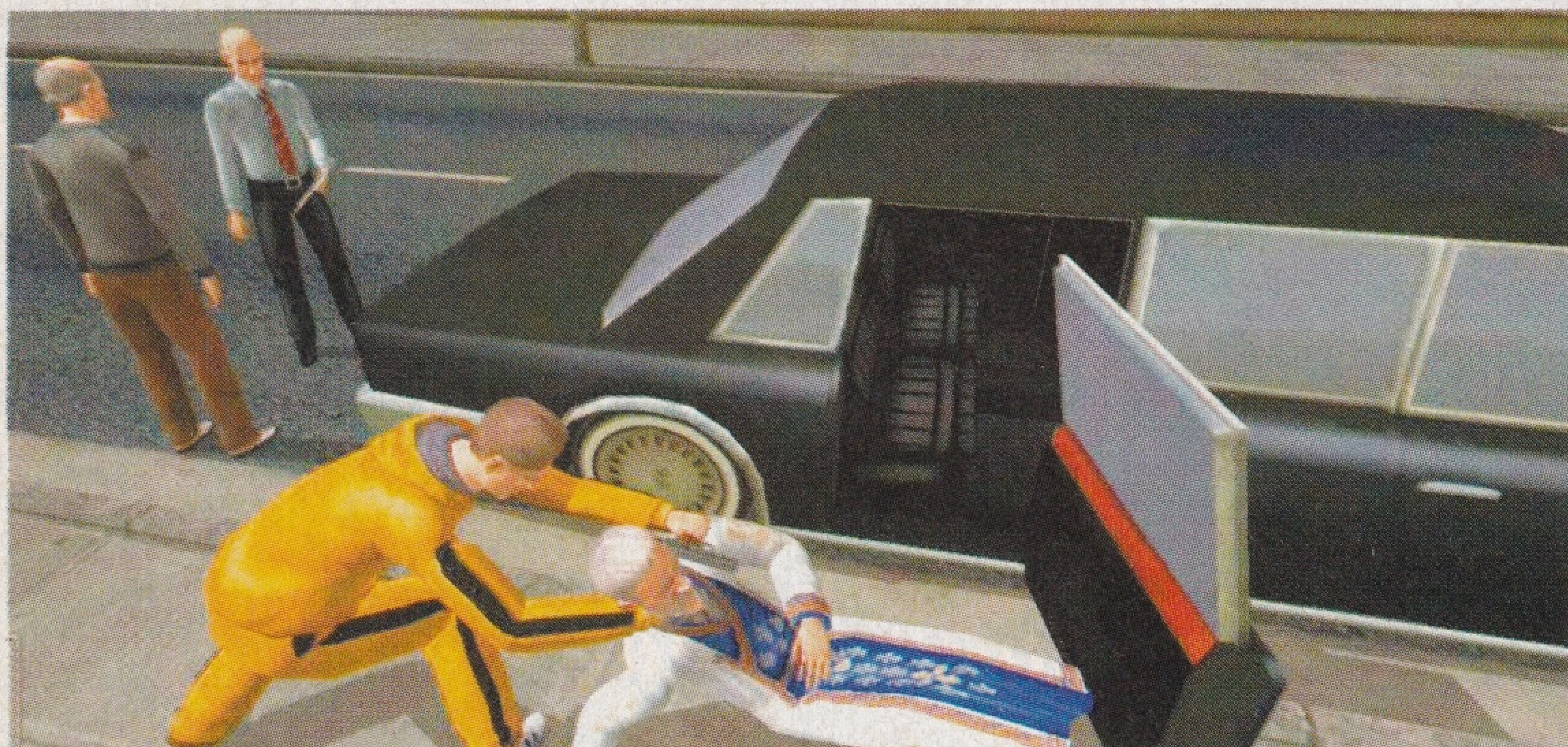
TopWare INTERACTIVE



Sprzedaż wysyłkowa: Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

W NASTĘPNYM NUMERZE

TESTY GIER



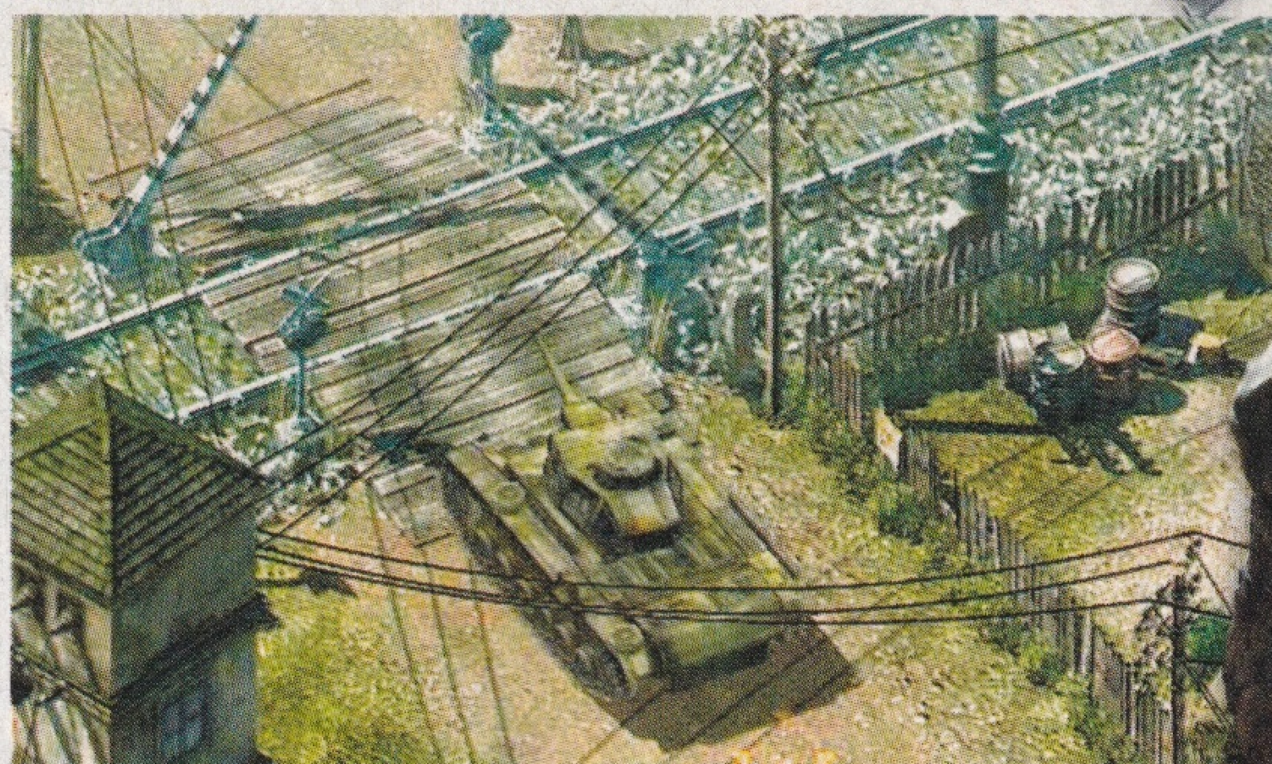
Worms 3D

Pokrętne myśli o zemście nawiedziły nowe klany dżdżownic. Eksterminacja przeciwników ma się odbywać na lądzie, bo robaki nadal nie umieją pływać. Sprawdzimy, czy dżdżownice, które nabrały ciała i mają teraz po trzy wymiary, walczą tak zaciekle jak ich płascy przodkowie.

Republika: Rewolucja

Redaktorzy **GIER** sprawdzają, czy walka o władzę w postsowieckiej republice Novistranie to jeszcze większe bagno niż walka o władzę w polskiej polityce.

ŚCIĄGAWKI



Takiego pistoletu będziemy używać bardzo rzadko

Commandos 3

Idąc śladami sześciu komandosów, przemierzymy ogarniętą drugą wojną światową Europę. Pokażemy, kogo należy zabić, a kogo oszczędzić i jak poruszać się po gęstych od hitlerowców mapach, aby jak najszybciej wykonać powierzone zadania.



Kurka wodna 3

Bez jaj! – zaprotestował pan Franek. – Po naszym trupie! – zagdakał drób. Pisząc jak kura pazurem, zdradzimy sekretne miejsca, w które należy trafiać, by ze statystycznego kuraka wyskubać jak najwięcej punktów.

SZUKAJ W KIOSKACH JUŻ OD 5 LISTOPADA

LEKSYKON GIER

A B C D E F G H I J K L Ł M N O P Q R S T U V W X Y Z

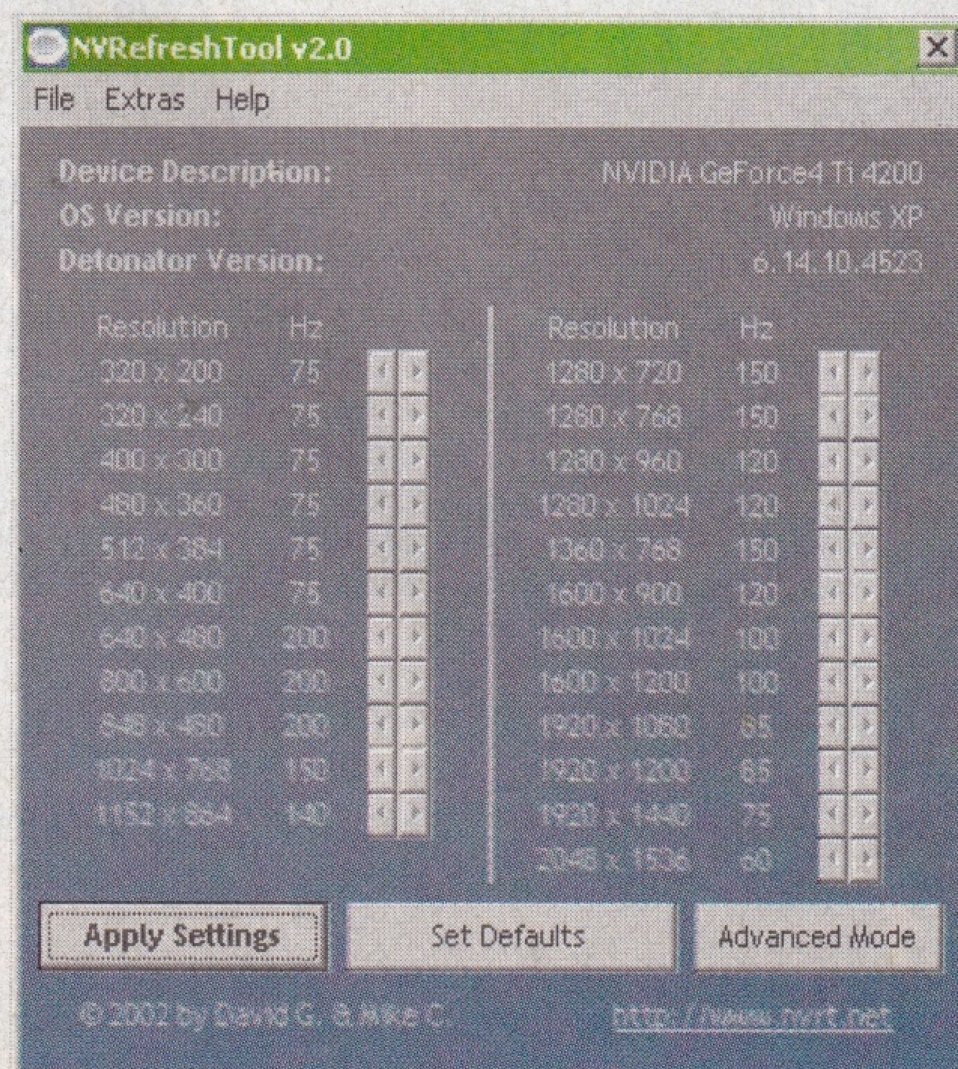
Odświeżanie ekranu

Obraz na monitorze powstaje na wewnętrznej stronie ekranu pokrytej materiałem, który świeci pod wpływem prądu elektrycznego. By obraz mógł szybko się zmieniać, materiał musi szybko gasnąć, gdy prąd przestaje płynąć. Wtedy ponowne przyłożenie prądu wyświetla kolejną klatkę animacji. Czynność tę nazywamy odświeżeniem ekranu, a szybkość jej wykonywania – częstotliwością odświeżania.

Materiały używane w telewizorach i w monitorach ciekłokrystalicznych zapalają się i gasną powoli. Z tego powodu trudno pokazać na nich szybkie animacje, bo zanim obraz z poprzedniej klatki zdąża zgasnąć, zapala się następny i kolejne klatki zlewają się ze sobą. Co prawda dzięki temu obraz wydaje się płynniejszy i do stworzenia złudzenia ruchu wystarcza mniej klatek. To właśnie dlatego filmy mają tylko 25 klatek animacji na sekundę, zaś telewizor odświeża ekran 50 razy w ciągu sekundy, wyświetlając po pół klatki.

Bezwładność tradycyjnych monitorów jest dużo mniejsza. Dzięki temu ruch jest pokazywany dokładniej, ale by obraz stał się płynny, potrzeba większej liczby klatek. Niestety pojawia się też szkodliwy efekt uboczny – migotanie obrazu. Utrudnia ono używanie monitora i męczy wzrok. Unikamy go, odświeżając ekran z częstotliwością przynajmniej 85 Hz.

Częstotliwość odświeżania to nie to samo co liczba klatek animacji pokazywanych przez grę. Pierwsza liczba oznacza, ile razy monitor pobiera z karty graficznej informacje, jaki obraz należy wyświetlić. Druga liczba określa, ile razy program gry wysyła informację o nowej klatce animacji do karty.



Częstotliwość odświeżania ustawiamy w systemowych opcjach wyświetlania lub specjalnym programem. Ten drugi bywa konieczny w systemie Windows XP, w którym częstotliwość odświeżania ekranu jest obniżana do 60 Hz

W następnym numerze: Płyta główna

STOPKA REDAKCYJNA



Redaktor naczelny: Aleksy Uchański
Zastępca redaktora naczelnego: Wojciech Setlak
Redaktor prowadzący: Jakub Kowalski
Redaktorzy graficzni: Marcin Perłowski, Jacek Tukendorf
Redaktor merytoryczny: Dariusz J. Michalski
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD: Marek Bartosiewicz, Romuald Wawrzyniak, Piotr Wojtania
Zespół: Wiktor Cegła, Paweł Chmielowiec, Michał Nowakowski, Mateusz Ożyński, Jacek Wesołowski, Tadeusz Zieliński
Redaktor techniczny: Maciej Kunda
Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY, Axel Springer Polska Sp. z o.o., 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181
Telefon: (0 prefiks 22) 608 41 13 w piątki od 12 do 17
Faks: (0 prefiks 22) 608 42 93
E-mail: gry@komputerswiat.pl
WWW: www.ksgry.pl
Listy do redakcji prosimy kierować pod adresem redakcji, pod redakcyjny e-mail lub numer faksu

Egzemplarze archiwalne: tel. (0 prefiks 22) 608 40 02
Dział Prenumeraty: Łukasz Szmigrodzki tel. (0 prefiks 22) 608 42 06

Wydawca: Axel Springer Polska Sp. z o.o. członek Izby Wydawców Prasy oraz Związku Kontroli Dystrybucji Prasy



Adres: 02-222 Warszawa, Al. Jerozolimskie 181, Ochota Office Park, recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00
Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Florian Fels
Dyrektor Wydawniczy: Marcin Przasnyski
Dział Reklamy: Piotr Roszczyk, Cezary Żelazowski tel. 608 41 15/18
Dział Public Relations: Marzena Daszkiewicz tel. 608 41 02, Aneta Pacuszka tel. 608 41 79, Natalia Zakrzewska tel. 608 44 85
Dział Promocji: Agnieszka Kamola tel. 608 40 66, Dariusz Kołtko tel. 608 42 63
Sponsoring: Marianna Dąbkowska tel. 608 41 76, Blanka Muraszew tel. 608 40 88
Dział Kolportażu: Janusz Snarski tel. 608 40 10
Produkcja: Elżbieta Garncarczyk tel. 608 41 44
Księgowość: Janusz Bąk tel. 608 40 30
Druk: RR Donnelley Europe Kraków tel. (012) 652 61 00

Prenumerata przez internet (cały świat): www.ruch.pol.pl

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

WapSter.pl

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON

Siemens: c45, S 45, sl 45 (i), ME 45, M 50, M T50 Nokia - sms graficzny: 3395, 3410, 3510(i), 3590, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310(i), 6510, 6590, 6610, 7210, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210i, wygaszacz: 3310, 3330, 3350, 3395, 3410, 3590, 5510; Samsung: N600, N620, T100, s100; ericsson: T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, T200



SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660F69**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660F69**
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660F69**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660F69**
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660F69**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA **(NP. +4860X600600:L815660F69).**

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać dzwonek.

Alcatel: OT 511, OT 512, OT 715; Nokia: 3510, 6610, 7210, 7650; Motorola: C330, T720(i); Siemens: C55, S55; Sony Ericsson: T300, P800.

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON

2 Unlimited, Get Ready - K779238F69
50 Cent, 21 Questions - K887625F69
Afric Simone, Ramaya - K671784F69
Alcazar, Sexual Guarantee - K740300F69
Alice Deejay, Better off Alone - K781967F69
Alizee, Jen ai marre - K834270F69
Avril Lavigne, Complicated - K740337F69
Avril Lavigne, I'm With You - K837660F69
Bajm, Myśli i słowa - K884276F69
Beyonce & Jay Z, Crazy In Love - K887626F69
Big Cyc, Dres - K884273F69
Big Cyc, Świat według Kiepskich - K659874F69
Blue Cafe, Do nieba - K834238F69
Bomfunk MC's, Freestyler - K671713F69
Brainstorm, Maybe - K671748F69
B. Rhymes, M.Carey, I Know What... - K887627F69
Coolio, Gangstas Paradise - K664800F69
Craig David, Sting, Rise and Fall - K834842F69
Cypress Hill, Rock Superstar - K834837F69
DJ Bobo, Chihuahua - K884271F69
Eminem, Without Me - K664820F69
Evanescence, Bring Me To Life - K887631F69
Film: Beverly Hills Cop - K740347F69
Film: Eye of the tiger - K671708F69
Film: Jak rozpętałem II wojnę - K849134F69
Film: Kiler - K663475F69
Film: Mission Impossible - K752942F69
Film: Pink Panther - K657679F69
G. Fleszar, Kto Panem Kto Sługą - K849153F69
Garou, Gitan - K671715F69
George Michael, Wake me up - K795716F69
Hymn ZSRR - K664815F69
In-Grid, In Tango - K834239F69
K. Krawczyk, Chciałem być - K849103F69
K. Krawczyk, Jestem sobą - K904049F69
Kate Bush, Babooshka - K716591F69
Kate Ryan, Libertine - K834273F69
Kazik Staszewski, 12 groszy - K659876F69
Kelly Osbourne, Papa Don't Preach - K765518F69
Kreskówka, Shrek - K834268F69
Kreskówka: Gumisie - K749615F69
Kreskówka: Koziołek Matołek - K657646F69
Kylie Minogue, I should be so lucky - K716592F69
Linkin Park, Somewhere I Belong - K795609F69
Loona, Bailando - K716569F69
Master Blaster, Hypnotic Tango - K795309F69
Members of Mayday, 10 in 01 - K903995F69
Members of Mayday, Sonic Empire - K837582F69
Metallica, Enter Sandman - K795218F69
Metallica, St. Anger - K887638F69
Norah Jones, Don't Know Why - K800454F69
Panjabi MC, Mundian To Bach Ke - K807909F69
Scooter, The Night - K878674F69
Scooter, Weekend - K849798F69
Sean Paul, Get Busy - K887641F69
Snap, Rhythm is a dancer - K841065F69
Szymon Wydra, Teraz Wiem - K867578F69
Tatu, Ya soshla s uma - K671829F69
Tomcraft, Loneliness - K904075F69
Xzibit, X - K765607F69

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "K", NP. **K808452F69**
ALCATEL: ZAMIAST "K" WPISZ "AP", NP. **AP808452F69**
MOTOROLA: ZAMIAST "K" WPISZ "MP", NP. **MP808452F69**
ALCATEL OT535: ZAMIAST "K" WPISZ "AM", NP. **AM808452F69**
SIEMENS: ZAMIAST "K" WPISZ "SP", NP. **SP808452F69**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "K" WPISZ "SE", NP. **SE808452F69**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA **(NP. +4860X600600:K808452F69).**

DZWONKI NR 7228

Motorola: V50, V100, T191, T192, V2288, T280, a008; Siemens: SL 42, C 45, c 55, S45, SL 45 (i), s 45 ME 45, M 50; Mitsubishi: Trium Eclipse; nokia: 3350, 3395, 3410, 3590, 5125, 5165, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6590, 6610, 7110, 7160, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8260, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i; SENDO: P200

NOKIA, MOTOROLA, SIEMENS, MITSUBISHI, SENDO

2 Pac, California Love - T636376F69
2 Unlimited, No Limits - T555184F69
50 Cent, In Da Club - T852114F69
Aaliyah, Miss You - T822814F69
Afroman, Because I got high - T659772F69
Avril Lavigne, Complicated - T659860F69
Avril Lavigne, I'm with You - T852094F69
Bajm, Biała armia - T912447F69
Big Cyc, Świat według Kiepskich - T591277F69
Blue Cafe, Do nieba - T912590F69
Bomfunk MC's, Freestyler - T523506F69
Bonnie Tylor, I need a hero - T912476F69
Borysewicz & Kukiz, Bo tutaj jest ... - T822808F69
Brainstorm, Maybe - T583974F69
Coolio, Gangsta's Paradise - T559001F69
Craig David & Sting, Rise & Fall - T912570F69
Craig David, Seven Days - T665834F69
Cypress Hill, Rock Superstar - T912527F69
DJ Bobo, Chihuahua - T843369F69
Elektryczne Gitary, Człowiek z liściem - T912493F69
Eminem, 8 Mile - T723704F69
Eminem, Lose Yourself - T723710F69
Eminem, Stan - T395194F69
Eminem, The Real Slim Shady - T471629F69
Eminem, The Way I Am - T572532F69
Eminem, Without Me - T613894F69
Film: Adams Family - T362931F69
Film: Beverly Hills Cop - T653933F69
Film: Desperado: T591282F69
Film: Kiler - T595444F69
Film: Mission Impossible - T668068F69
Film: Pulp Fiction - T480355F69
Film: Shrek - T582747F69
Film: Terminator - T582744F69
Hymn ZSRR- T436557F69
In-Grid, In Tango - T834992F69
Jay-z feat. Beyonce, Bonnie & Clyde - T847185F69
K.Krawczyk, Chciałem być - T912451F69
Kate Ryan, Libertine - T847198F69
Kelly Rowland, Dilemma - T678920F69
Kreskówka: Koziołek Matołek - T10431F69
Kreskówka: Sąsiedzi - T820735F69
Kylie Minogue, In Your Eyes - T636722F69
Lady Pank, Zawsze tam gdzie ty - T34640F69
Linkin Park, A place for my head - T563843F69
Linkin Park, Crawlin - T649528F69
Linkin Park, Somewhere I Belong - T912524F69
Master Blaster, Hypnotic Tango - T912558F69
Members of Mayday, Sonic Empire - T912512F69
Metallica, Whiskey in the Jar - T397660F69
Peja, Głucha noc - T705082F69
Puff Daddy, I'll be missing You - T558414F69
Reamonn, Supergirl - T670381F69
Red Hot Chilli..., By the Way - T628663F69
Red Hot Chilli..., Californication - T559047F69
Rotary, Na jednej z dzikich plaż - T912521F69
Serial: Czterej pancerni i pies - T919F69
Simply Red, Sunrise - T912564F69
Suzanne Vega, My Name Is Luca - T670353F69
The Corrs, Breathless - T404734F69
Vanessa Paradise, Joe le Taxi - T603618F69

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T852094F69**
MTSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI852094F69**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H852094F69**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD852094F69**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J852094F69**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA **(NP. +4860X600600:T852094F69).**

GRY JAVA NR 7928

NOKIA 3410: PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVND"** NP. JVND64F69
NOKIA 6310i: PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNA"** NP. JVNA10F69
NOKIA SERIA 30: (3510i, 8910i, 3530, 3560 (95x64)): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNE"** NP. JVNE64F69
NOKIA SERIA 40: (7210, 6610, 6800, 7250, 6100, 5100): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNB"** NP. JVNB64F69
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVNS"** NP. JVNS64F69
SIEMENS COLOR: (S55, SL55, M55): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVSC"** NP. JVSC67F69
SIEMENS MONO: (M50, MT50, C55): PODAJ NUMER Z LITERAMI **"JVSM"** NP. JVSM67F69

UWAGA!!!
MOTOROLA 722i MA WYŁĄCZONY ODBIÓR ZAKŁADEK SIECIOWYCH. ABY POBRAĆ GRĘ TRZEBA TO NAJPIERW WŁĄCZYĆ. JEŚLI SIĘ TEGO NIE ZROBI TO GRA NIE DOJDZIE! (WIADOMOŚCI/WIAD. PRZEGLĄDARKI/USTAWIENIA/USŁUGA/ZMIEŃ/ODBIÓR WSZYSTKICH)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ **NUMER GRY Z ODPOWIEDNIMI LITERAMI**. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY **(NP. +4860X600600:JVNE56F69).**

Jeśli chcesz pobrać grę, koniecznie to przeczytaj!
Bardzo ważne jest, aby pobrać grę właściwą dla modelu Twojego telefonu. Jeśli nie chcesz mieć problemów z pobraniem gry najpierw upewnij się, że Twój telefon może łączyć się z WAP i masz takie połączenie poprawnie skonfigurowane (jeśli nie – poproś o to operatora sieci). Aby pobrać grę właściwą dla Twojego telefonu uważnie przeczytaj poniższe instrukcje i zastosuj się do nich.



PLASMA INFERNO	KUNG FU	S.W.A.T. SNIPER	JUNGLE COMMANDO	Infernal Gate
Numer gry: **68F69**	Numer gry: **67F69**	Numer gry: **63F69**	Numer gry: **64F69**	Numer gry: **66F69**
Gra dostępna na telefony: NOKIA SERIA 30, NOKIA SERIA 40, NOKIA SERIA 60, SIEMENS COLOR	Gra dostępna na telefony: NOKIA SERIA 30, NOKIA SERIA 40, NOKIA SERIA 60, SIEMENS COLOR, SIEMENS MONO	Gra dostępna na telefony: NOKIA SERIA 30, NOKIA SERIA 60, SIEMENS SERIA S	Gra dostępna na telefony: NOKIA 3410, NOKIA SERIA 30, NOKIA SERIA 40, NOKIA SERIA 60	Gra dostępna na telefony: NOKIA SERIA 60

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI



MOTOROLA SERIA 3xx: (c350): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGMS" NP. **BGMS776000F69**
ALCATEL: (OT 535): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGA" NP. **BGA776000F69**
SONY ERICSSON: (T68i,T300): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSE" NP. **BGSE776000F69**
SIEMENS: (S55): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSI" NP. **BGSI776000F69**
SAGEM MY X-5: PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSG" NP. **BGSG776000F69**
SAGEM MY X-6: PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSB" NP. **BGSB776000F69**
MITSUBISHI: (TRIUM ECLIPSE): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGMI" NP. **BGMI776000F69**
SAMSUNG: (C100): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGSA" NP. **BGSA776000F69**
NOKIA SERIA 30: (3510i,8910i,3530,3560): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGNA" NP. **BGNA776000F69**
NOKIA SERIA 40: (7210,6610,6800,7250,6100,5100): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGNB" NP. **BGNB776000F69**
NOKIA SERIA 60: (7650,3650): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGNC" NP. **BGNC776000F69**
MOTOROLA SERIA 7xx: (T720,T722i): PODAJ NUMER Z LITERAMI "BGMT" NP. **BGMT776000F69**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY Z ODPOWIEDNIM KODEM. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY **(NP. +4860X600600:BGNA776000F69).** **Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać tapetę.**

WIELKIE GRAFIKI NR 7928

SIEMENS: C45, S45, SL45, ME45, M(T)50, C55, S55; ALCATEL: OT511, OT512, OT715; ERICSSON: T29, T39, T65, T66, T68(I), R520, R600, T200, T300, P800

SIEMENS, ALCATEL, ERICSSON

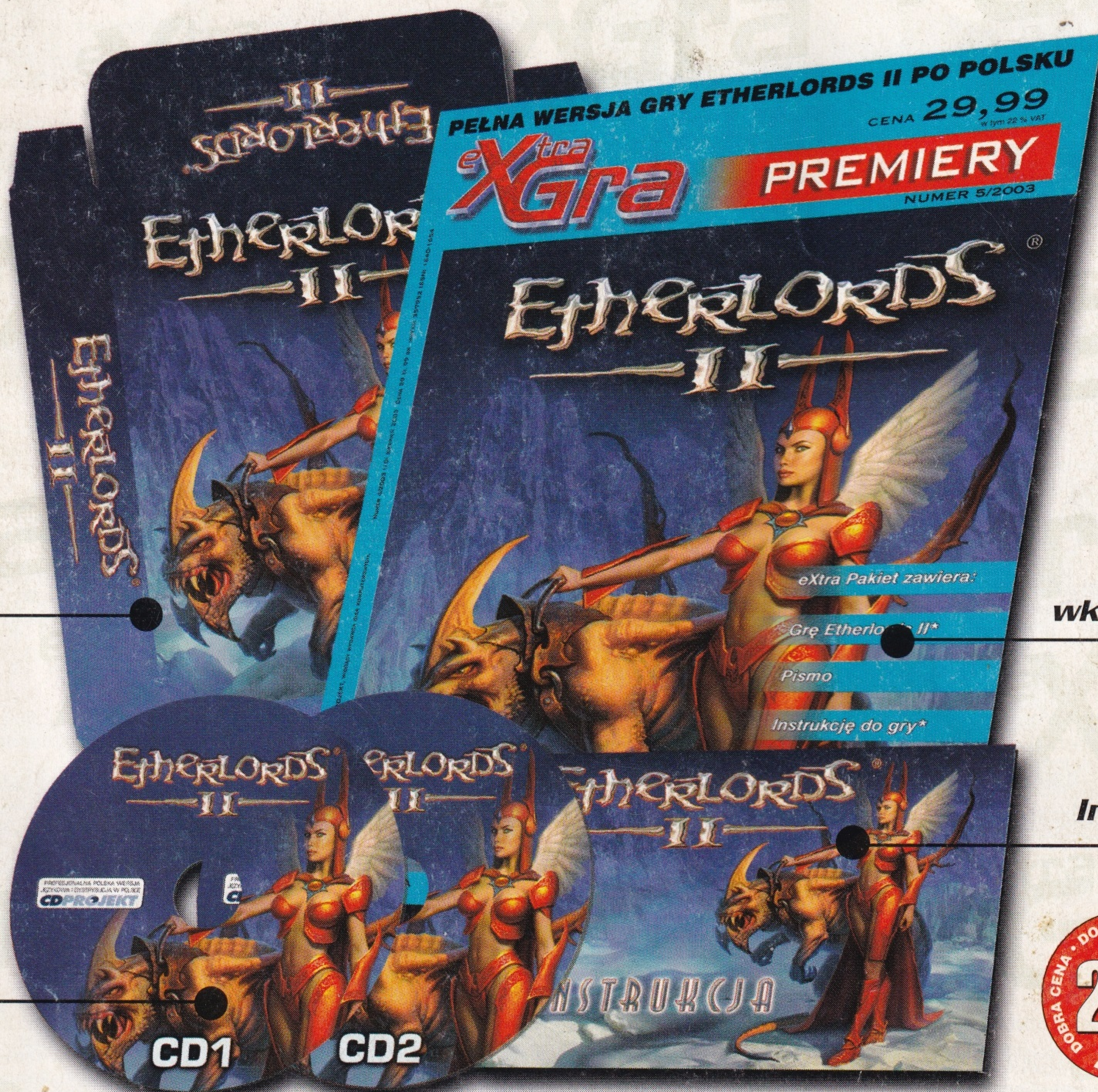


ERICSSON: ZAMIAST "A" WPISZ "EB", NP. **EB651111F69**
ALCATEL: ZAMIAST "A" WPISZ "P", NP. **P651111F69**
SIEMENS: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **A651111F69**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA **(NP. +4860X600600:A651111F69).**

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7228: 2,44 zł. numer 7428: 4,88 zł. numer 7928: 10,98 zł. Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA

ETHERLORDS II ZA 29.99!

W sprzedaży od 15 października!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

2 płyty CD z grą





ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Niezwykła saga trwa. Etherlords II przeniesie Cię do Świata Eteru, w nowe obszary fantastycznych możliwości. Poprowadź swojego bohatera ku niezapomnianym przygodom w pięknej i zarazem groźnej krainie, by rozwikłać ostateczną tajemnicę. W tej grze masz możliwość rozgrywania magicznych pojedynków toczonych w pięknym, trójwymiarowym otoczeniu połączonych z fabularnymi elementami gier RPG. Nowe stworzenia i zaklęcia zapewniają tysiące możliwości taktycznych. Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gry w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z GRĄ THE SETTLERS III WRAZ Z WSZYSTKIMI DODATKAMI!





THE SETTLERS III



THE SETTLERS III NOWE MISJE

THE SETTLERS III MISJA AMAZONEK